Rozwiązania: Tomb Rider IV • Quake III • Indiana Jones IV • Gorky 17



Nr 02/2000 (25)
Luty 2000
ISSN: 1429-964X
INDEX: 343102

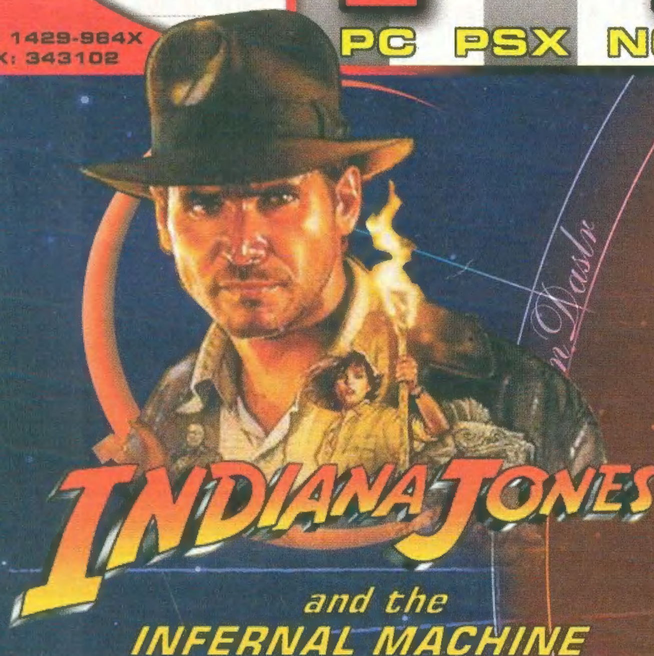
Action PLUS

64 STRONY!

www.silvershark.com.pl

PC PSX N64 • TIPSY PORADY SOLUCJE

Cena: 3,90 zł



Instrukcja: Shogo MAD

Solucje:
Armageddon's Blade cz. 2
Atlantis 2
Gabriel Knight III
Gorky 17
Indiana Jones IV
Tomb Raider IV
Quake III

Wytrychy
Tipsy

Poradniki:
Might and Magic VII cz. 3



Strachy na lachy.

Pomimo wielkiego straszenia (a może właśnie dzięki niemu) zmiana dwóch dziewiątek w dwa zera przeszła na świecie prawie niezauważalnie. I bardzo dobrze - bo czas Armageddonu, którym co niektórzy straszyli, rozrywce raczej nie sprzyja. A tak można się już z czystym sumieniem i bez obaw o przyszłość oddać temu, co każdemu graczowi najdroższe - czyli graniu.

Tym bardziej, że fajnych tytułów ostatnimi czasy obrodziło, oj obrodziło. Fani przygodówek doczekali się wreszcie trzeciej części Gabriel Knighta, maniacy FPP dostali Unreal Tournament, Quake III i Half-life: Opposing Forces, a preferujący kamerę umieszczoną za plecami bohatera - Tomb Raidera IV oraz przygody doktora Jonesa, występującego w typowej dla siebie roli poszukiwacza przygód - tym razem jednak, po raz pierwszy w historii swych występów na PC, z naciskiem położonym na akcję. Do większości z tych tytułów solucje tudzież poradniki znajdziecie już w bieżącym numerze Action Plusa - jedynie w przypadku najnowszego Unreala oraz Half-life na porady poczekać będziecie musieli jeszcze miesiąc. Jeśli jednak chodzi o Unreala to mamy bardzo mocne alibi - ilość plansz, na których przychodzi się graczowi z wrogami zmierzyć, połączona z paroma różnymi trybami rozgrywki - mimo najszczerszych chęci nie mieliśmy fizycznej możliwości upchnięcia tego wszystkiego do obecnego numeru. A podziału artykułów staramy się za wszelką cenę uniknąć, choć nie zawsze się to nam niestety udaje... Jednak co się odwlecze, to nie uciecze, dlatego też już dziś zapraszam Was do przyszłego numeru - będzie równie wystrzałowy!

Naczelny

PS. Tak na wszelki wypadek przypominam, że zmienił nam się nam adres korespondencyjny - szczegóły w stopce redakcyjnej.

PS2. Niedługo zmieni się nam naczelny :) - Tim

PS3. Taaa, na jeszcze gorszego ;PP

Zawartość numeru

PEŁNA WERSJA GRY CD Action 2/2000

Instrukcja:

Solucje:

Poradniki:

Hacker:

W NASTĘPNYM NUMERZE:

Za miesiąc w Plusie solucje do **Codename Eagle**, **Septerra Core** i **Half-life: Opposing Forces**, dokończenie **Tomb Raider 4**, oraz całościowe podejście do problemów z **Age of Empires 2**, **Faraona** i **Unreal Tornament** - plus standardowa dawka działów stałych.

Action PLUS®

e-mail: aplus@silvershark.com.pl
www.silvershark.com.pl

Numer 25
Luty 2000

REDAKCJA

Aleksander Olszewski
redaktor naczelny

ZESPÓŁ REDAKCYJNY

Andrzej Sawicki,
Patryk Sawicki,
Agnieszka Siejka,
Andrzej Sitek,
Jacek Smoliński,
Mariusz Turowski

STALI WSPÓŁPRACOWNICY

Artur Okoń

PROJEKT GRAFICZNY
SKŁAD KOMPUTEROWY

Beata Haratym
Janusz Oziom
Jacek Sawicki
Grzegorz Jaszczyszyn

WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.
51-667 Wrocław, ul. Dembowskiego 57/61

tel. /fax (0 71) 3412083
e-mail: aplus@silvershark.com.pl

BIURO OBSŁUGI KLIENTA

tel. (0 71) 3412082
tel. (0 71) 3412083

DZIAŁ ZAMÓWIEŃ I PRENUMERATY

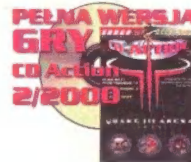
pon 9[00]-15[00], pozostałe 9[00]-11[00]
tel. (071) 343 70 71 w. 337, 338

REKLAMA

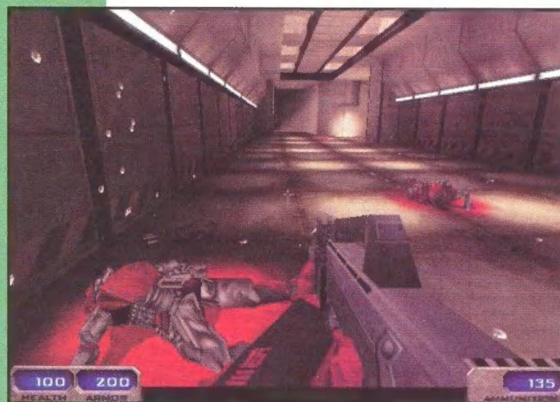
Jacek Bzdun
tel. 0603 075 889
e-mail: reklama@silvershark.com.pl

Druk:
Poligrafia S. A. Kielce

producent: Monolith
platforma: PC



Shogo:Mobile Armor Division



Instalacja gry

Umieść płytę w napędzie CD-ROM. Jeśli masz włączoną opcję automatycznego uruchamiania, program instalacyjny uruchomi się samodzielnie. W przeciwnym wypadku musisz zrobić to ręcznie:

1. Kliknij na, znajdującej się na Pulpicie Windows, ikonie Mój komputer.
2. W nowo otwartym oknie kliknij na ikonie oznaczającej napęd CD-ROM/DVD-ROM, do którego włożyłeś płytę z grą.
3. W nowym oknie kliknij na ikonie podpisanej jako setup.exe.

Po pojawieniu się okienka powitalnego, kliknij na przycisku Next, a następnie wybierz rodzaj instalacji:
Normal - polecana, zajmuje jednak na dysku około 399 MB.
Minimum - instalacja minimalna, zajmuje na dysku 152 MB.
Custom - instalacja indywidualna: możesz wybrać, które składniki zostaną przeniesione z dysku CD-ROM, polecana jedynie dla zaawansowanych.
W tym samym oknie możesz również zmienić katalog docelowy za pomocą klawisza Browse.

Po kliknięciu na przycisku Next przejdziesz do okienka, pozwalającego na wybranie nazwy folderu w menu Start, w którym program instalacyjny umieści ikony Shogo - jeśli nie chcesz zmieniać ich lokalizacji, wciśnij po prostu na Next. Rozpocznie się proces kopiowania plików na dysk twardy i konfigurowania systemu.

Uruchomienie Shogo

Jeśli masz włączoną opcję automatycznego uruchamiania, wystarczy, że włożysz płytę z grą do napędu CD-ROM, a okienko programu startowego pojawi się automatycznie. Jeśli nie, to wejdź do menu Start/Programy/ Monolith Games/Shogo i kliknij na ikonę Shogo - w rezultacie na środku ekranu również pojawi się okienko programu startowego gry. Wystarczy w nim kliknąć na przycisk Launch Shogo.

Informacje dodatkowe

Gra Shogo MAD wymaga do poprawnego działania zainstalowanych sterowników DirectX 6.1 lub nowszych. Wersja 6.1 znajduje się na płycie i powinna zainstalować się automatycznie, przy wyborze opcji instalacji Normal lub Minimum; przy wyborze opcji Custom musisz ją wybrać samodzielnie. W wielu przypadkach program instalacyjny DirectX zainstaluje w Twoim komputerze nowe wersje sterowników karty dźwiękowej i graficznej, wymuszając przy tym restart komputera.
Jeśli masz starą wersję sterowników do karty graficznej, postaraj się je zaktualizować - w większości przypadków gra będzie działać szybciej i niezawodniej.

Gra wieloosobowa

Do rozpoczęcia gry wieloosobowej służy specjalny Wizard. Uruchamia się go albo poprzez program startowy, albo poprzez główne menu gry.

Dołączanie się do gry

Aby dołączyć się do już istniejącej gry wieloosobowej, wybierz opcję "Join an existing session", a następnie rodzaj połączenia, które wykorzystuje serwer: najczęściej wystarczy pozostawić standardowo wybrany "Internet TCP/IP" albo zmienić na IPX, jeśli ten pierwszy jest niedostępny.
Po wybraniu rodzaju połączenia i kliknięciu na Next, przechodzi się na ekran wyboru swojego MCA, koloru oraz imienia, a także szybkości połączenia sieciowego - wybór dokonany w tym miejscu ma wpływ na płynność gry, warto więc ustawić tę opcję zgodnie ze stanem faktycznym. Po wciśnięciu na Next przechodzi się na ekran zawierający listę gier dostępnych w sieci lokalnej - wystarczy wybrać jedną z nich i wcisnąć przycisk Finished, by się do niej dołączyć!

Tworzenie nowej gry

Od początek taki sam, jak przy dołączaniu się do gry już stworzonej - wybieramy rodzaj połączenia, które będzie wykorzystywał serwer. Po wciśnięciu Next, przechodzimy na ekran konfiguracji naszego MCA i szybkości połączenia sieciowego (dokładnie w taki sam sposób, jak przy dołączaniu się do gry), a po ustaleniu tych detali i wciśnięciu Next lądujemy na ekranie konfiguracji naszego serwera.
Możemy tutaj wpisać jego nazwę, ustalić warunki zwycięstwa (liczbę fragów lub czas gry, po której zobaczymy ekran z podsumowaniem) oraz maksymalną liczbę graczy i, w przypadku korzystania z protokołu TCP/IP, numer portu.
Następny ekran pozwala na zmianę konfiguracji świata gry, a po kolejnym wciśnięciu Next lądujemy na ekranie wyboru planszy gry - te rozpoczynające się od MCA przeznaczone są do walki przy pomocy mechów, a OF - na własnych nogach. Po ich wybraniu wystarczy już tylko kliknąć na Finished i gra stworzona!

Informacje dodatkowe

Dodatkowe informacje dotyczące gry wieloosobowej znajdują się w angielskojęzycznym pliku pomocy, dostępnym po wciśnięciu w programie startowym przycisku Help.

Opcje wyświetlania grafiki

Program startowy pozwala na zmianę trybu, w którym będzie wyświetlana grafika podczas gry. Przy jego pomocy można również wybrać kartę 3D, której ma używać gra. Służy do tego przycisk Display, który warto przy pierwszym uruchomieniu Shogo nacisnąć, gdyż przed wyświetleniem listy trybów graficznych sprawdzana jest zgodność sterowników karty graficznej ze standardem DirectX.

Informacje dodatkowe

Dodatkowe informacje dotyczące opcji wyświetlania grafiki znajdują się w angielskojęzycznym pliku pomocy, dostępnym po wciśnięciu w programie startowym przycisku Help.

Opcje zaawansowane

Umożliwia zmianę zaawansowanych ustawień engine'u gry. Ich zmiana nie jest polecana początkującym, chyba że gra niepoprawnie wyświetla grafikę. Informacje dotyczące ustawień polecanych dla konkretnych kart graficznych można przeczytać (po angielsku) po wciśnięciu przycisku "3D Cards..."

Pomoc on-line

Aby się do niej dostać, naciśnij przycisk "Help" w programie startowym lub z menu Start/Programs/Monolith Games/Shogo wybierz ikonę Shogo Online Manual.

Wprowadzenie do Shogo

Jako gracz wcielasz się w postać Sanjuro Makabe, pilota MCA i żołnierza Sił Bezpieczeństwa UCA. Celem Twojej misji będzie zlokalizowanie i unieszkodliwienie przywódcy Rebeliantów znanego jako Gabriel. Akcja toczy się na planecie Cronus oraz na okręcie kosmicznym Leviathan, na którym stacjonujesz. Jest on częścią kosmicznych sił UCA, a dowództwo nad nim sprawuje Admirał Akkaraju.
Na planecie Cronus występują złoża niezwykle cennego materiału - aktywnego biologicznie Kato. W trakcie przemian molekularnych, zachodzących w specjalnych reaktorach, uzyskuje się z niego bardzo duże ilości energii, umożliwiające podróże międzygwiezdne. Rozkaz zapewnienia ciągłości dostaw Kato jest głównym powodem interwencji na Cronus.

Organizacje

UCA - United Corporate Authority
Zostało utworzone jako joint-venture trzech dominujących megakorporacji: Shogo Indrustries, Andra Biomechanics oraz Armacham Technology Corporation. Jest niezależną potęgą militarną.

Shogo Industries
Japońska megakorporacja zajmująca się zarówno rozwojem nowych technologii, jak i działalnością wydawniczą czy produkcją odzieży dla dzieci. W momencie pojawienia się technologii MEV i MCA Shogo wprowadziło do swojej oferty najbardziej zaawansowaną serię tych "pojazdów" bojowych.

Andra Biomechanics
Megakorporacja specjalizująca się w inżynierii genetycznej, cybernetyce oraz inżynierii mechanicznej. W ramach tego ostatniego pionu prowadzone są prace nad ulepszaniem technologii MCA oraz wprowadzaniu na rynek nowych rodzajów uzbrojenia.

Armacham Technology Corporation
Korporacja ta zaczynała swoją działalność od produkcji satelitarnych i naziemnych systemów nadawczo-odbiorczych. W ramach poszerzania swojej oferty i ekspansji na nowe rynki zajęła się również produkcją pojazdów (zarówno cywilnych jak i wojskowych), sprzętu muzycznego oraz systemami obronnymi i ochronnymi. W ramach tych ostatnich zajmują się najprawdopodobniej również technologiami MEV oraz MCA.

CMC - Cronos Mining Consortium
Organ rządzący na Cronusie. Pragnie uzyskać niezależność od UCA. Znaczenie Kato jest dla CMC podstawowym elementem przetargowym, równoważącym niewielkie znaczenie militarne samego Cronusa.

Rebelianci
Grupa fanatycznych terrorystów prowadzona przez tajemniczego przywódcę, znanego pod pseudonimem Gabriel. Ich celem, jak się wydaje, jest przejęcie kontroli nad Kato, co stoi w oczywistej sprzeczności zarówno z planami UCA, jak i CMC.

Główni bohaterowie

Sanjuro Makabe



Dorastał wraz ze swym bratem Toshiro pod czujnym okiem admirała Nathaniela Akkaraju, przyzwyczajany od dzieciństwa do armii w akademii. Jeszcze jako dzieciak zaprzyjaźnił się z Kura'ą, córką admirała, które to uczucie przerodziło się później w prawdziwy romans. W późniejszych latach został powszechnie poważanym dowódcą UCASF. Niestety, został oskarżony o pozostawienie na polu walki trójki swych skrzydłowych: Toshiro, Kura i Baku, którzy zostali uznani za zaginionych w akcji, prawdopodobnie nieżywych. Wpłynęło to oczywiście na jego nieskazitelny dotąd wizerunek, a co gorsza podłamało jego wiarę w swoje umiejętności. Ostatnią deską ratunku dla jego kariery i wiary jest przydzielona właśnie przez admirała Akkaraju misja zabicia Gabriela.

Kathryn Akkaraju



Po śmierci swojej matki przysięgła, że nigdy nie użyje żadnej broni przeciwko innemu człowiekowi. Kiedy wszyscy jej bliscy wstąpili do UCASF jako żołnierze, postarała się o pozycję eksperta od komunikacji na pokładzie flagowego okrętu UCASF, Leviatana, który przy okazji był dowodzony przez jej ojca. Jest bardzo inteligentna i lojalna, a na swojej robocie zna się jak nikt inny. Po tragedii na Cronus, której efektem było zaginięcie jej siostry, Toshiro i Baku zbliżyła się do Sanjuro, a co zaczęło się jako wzajemne pocieszanie, skończyło się na miłości.

Kura Akkaraju



W czasie swej kariery w siłach bezpieczeństwa zyskała sobie sławę jako wspaniały strzelec, geniusz taktyki i człowiek całkowicie oddany sprawie. Ból po śmierci matki przezwyciężyła z taką samą determinacją, jaka charakteryzowała ją w walce.
Znana wszystkim złość na ojca, który był temu winny, wynikała przy tym z jednego prostego faktu - sama także by powierzonego posterunku nie opuściła.
Po skończeniu szkoły wojskowej zakochała się w Sanjuro, przyciągana przez jego beztroskie podejście do życia równie mocno, co on jej dążeniem do doskonałości i poczuciem obowiązku.

Toshiro Makabe



Bardziej dotknięty stratą rodziców Toshiro, brat Sanjuro, był osobnikiem cichym, typem samotnika preferującego swoją własną wyobraźnię nad towarzystwo innych. Zdawał sobie sprawę z popularności swego brata, jego pewności siebie, ale nigdy nie był o to zazdrosny - aż do momentu, gdy Sanjuro i Kura się w sobie zakochali.

Hank Johnson



Jego życiowym marzeniem było zostanie pilotem UCASF, ale niestety dziedziczna przypadłość nie pozwoliła mu na zaliczenie testów fizycznych. Obecnie wraz ze swoją żoną zajmuje się obsługą stacji należącej do Andra Biomechanics, monitorującej aktywność wulkaniczną w opuszczonym mieście Avernus. Ciągle jednak marzy o szansie zostania bohaterem.

Baku Ogata



Zawsze był na końcu stawki, jednak zmieniło się to diametralnie po zaprzyjaźnieniu się z Sanjuro i Toshiro w wojskowym sierocińcu, gdzie wszyscy razem dorastali. Podobnie jak Sanjuro, także i on darzył Kura'ę uczuciem, ale trzymał to w sobie i nigdy jej tego nie okazał.

Ryo Ishikawa



Spadkobierca potężnego imperium Shogo Industries, jest człowiekiem sprytnym i niezwykle pomysłowym. Z jego wyrafinowaną przebiegłością może się równać jedynie jego własna bezwzględność.

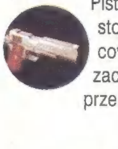
Admirał Nathaniel Akkaraju



Śmierć jego małżonki była punktem zwrotnym jego kariery. Poprzez odmowę opuszczenia swego posterunku w czasie ataku terrorystów na bazę, gdzie się znajdowała, ugruntował swoją reputację jako człowieka stawiającego na pierwszym miejscu swój honor, otrzymał także stopień Admirała. Swoim czynem uprzedził jednak do siebie jedną ze swych córek, Kura'ę, która przerzuciła całą winę za śmierć matki na jego barki. Jego druga córka, Kathryn, stanęła jednak w jego obronie, wiedząc, że nie miał po prostu innego wyjścia. Smutek po śmierci żony zmienił także jego psychikę: z dumnego ojca i szlachetnego oficera, którym był wcześniej, stał się twardym w obejściu, zimnym służbistą ściśle przestrzegającym regulaminu.

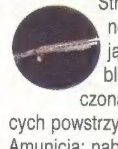
Podstawowa broń osobista

Kawamori A74



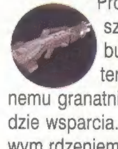
Pistolet znany ze swojej niezawodności i prostoty. Amunicja, której używa, została opracowana specjalnie w celu wyeliminowania zacięć broni i posiada wystarczającą siłę przebicia, by stanowić zagrożenie dla lekko opancerzonych celów.
Amunicja: 10 mm AP
Sposób podawania: wymienny magazynek na 10 naboi
Waga: 1,13 kg
Długość: 216 mm

Vollmer GA-14



Strzelba strzelająca zaawansowanymi technologicznie nabojami śrutowymi, zapewniającymi dużą celność przy działaniach na bliskich odległościach. Pierwotnie przeznaczona jako wsparcie dla małych grup, muszących powstrzymywać ataki dużo większych siły wroga.
Amunicja: nabój śrutowy
Sposób podawania: wewnętrzny magazynek rurowy na 7 naboi
Waga: 4,2 kg
Długość: 930 mm w stanie rozłożonym, 710mm złożona

Aegis AT-A4



Prosta, lekka i niewielkich rozmiarów broń szturmowa, co dzięki wykonaniu w układzie bullpup nie zostało jednak osiągnięte kosztem obniżenia celności. Dzięki zamontowanemu granatnikowi stanowi także bardzo dobre narzędzie wsparcia. Używa nabojów typu 4.73 AP ze stopowym rdzeniem oferujących dobrą penetrację, granatów implozyjnych (HEDP) oraz granatów flash-bang typu K12 "Wump" z zapalnikiem czasowym.
Amunicja:
4.73 mm AP
granaty implozyjne HEDP
granaty ogłuszające K12 "Wump"
Sposób podawania: wymienny magazynek na 30 nabojów
Waga: 4.52 kg
Długość: 785 mm

Skalla Arms M25



Strzela przy otwartej iglicy, co pozwala na bardzo skuteczne jej chłodzenie, ale odbija się na niewielkiej celności. Mimo to, dzięki bardzo dużej szybkostrzelności, niewielkim wymiarom i małej masie, niwelującym tą wadę, używana jest bardzo często.
Amunicja: 9mm AP
Sposób podawania: wymienny magazynek na 30 nabojów
Waga: 2,92 kg
Długość: 548 mm

MCA - Mobile Combat Armour

Armacham Ordog Advanced Series 7



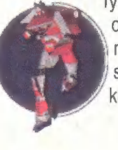
Dopracowany w każdym calu kawałek śmiercionośnego żelastwa, stanowi perfekcyjne połączenie szybkości i pancerza, dzięki czemu dobry pilot siedzący za jego plecami może sobie poradzić praktycznie z każdym napotkanym przeciwnikiem. Bardzo szybki w formie pojazdu, w każdym razie szybszy niż Enforcer, ale zostało to niestety okupione mniejszą zwrotnością.

UCA Enforcer Mark VII



Drugi z modeli uniwersalnych, dysponujący jednakże mocniejszym pancerzem. Inżynierom udało się przy tym zachować dość dużą manewrowość i szybkość. Dobry wybór dla osobników pragnących mieć sucho i pewnie w każdej sytuacji, nawet w tych trudniejszych dniach.

Shogo Akuma series 12



Tym razem coś dla szybkobiegaczy: model lekki, szybki i dysponujący wspaniałą manewrowością, idealny we wszystkich sytuacjach, gdzie skryte podejście i szybkie odejście są ważniejsze niż czysta wy-

trzymałość. Idealny wybór dla osobników preferujących walkę podjazdową nad wpadanie w sam środek zawieruchy albo wysłanych na zwiad.

Andra 25 Predator



Odpowiedź na pytanie, co zrobić w szczególnie ciężkie dni. Potężny pancerz połączony z odpowiednim wyglądem wpływa na wrogów równie skutecznie, co wiązka rakiet. Niestety, coś za coś, więc na zbytnią szybkość nie ma co liczyć, ale kto by w czymś takim chciał uciekać?

Podstawowe uzbrojenie MCA

Celsior AS-10



Łączy wysoką szybkostrzelność z ładunkami pulsyjnymi klasy K10, stanowiąc efektywne uzbrojenie we wszelkich operacjach w terenie zabudowanym.
Amunicja: ładunki pulsyjne klasy K10
Sposób podawania: źródła energii wystarczające na 30 strzałów
Waga: 272 kg
Długość: 4,5 m

Vollmer VK-75



Strzela skupioną wiązką materii, zapewniającą wysoką celność i zdolność penetracyjną. Wykorzystywana głównie jako broń przeciw celom dobrze opancerzonym.
Amunicja: ładunki materii klasy RS
Sposób podawania: metalowy pas na 30 ładunków
Waga: 312 kg
Długość: 2,7 m

Ludenarms MOD-4



Wyrzutnia rakiet, strzelająca salwami zapewniającymi dość duże natężenie ognia na wszystkich dystansach.
Amunicja: 181 kilowe pociski wielogłowicowe
Sposób podawania: wewnętrzny
Waga: 1250 kg
Długość: 4,2 m

MT-101



Zaawansowany przenośny system artyleryjski.
Amunicja: naboje kalibru 105 mm
Sposób podawania: wymienny magazynek na 30 pocisków
Waga: 760 kg
Długość: 5.1 m

Ekwipunek dodatkowy

Zestaw pierwszej pomocy
Ze względu na nieprzyjazną atmosferę panującą na Cronusie, zestawy pierwszej pomocy będą bardzo przydatnym i cennym znaleziskiem. Nie ma ich wprawdzie zbyt wiele, ale jak się chce - dają się znaleźć.

Kamizelka kuloodporna
Nazywana najlepszym przyjacielem pilota, gdy ten zostaje zmuszony do opuszczenia swojego MCA. Mimo iż nie może się równać z pancerzem MCA, to przed ostrzałem wroga ochrania całkiem skutecznie.

Dodatkowe jednostki zasilania
Ponieważ MCA są na Cronusie bardzo popularne, więc z ich znalezieniem nie powinno być większych problemów. A jako, że spadki mocy do zbyt przyjemnych nie należą, więc warto z ich pomocy korzystać.

Polowy zestaw naprawy pancerza
Służy do naprawy pancerza MCA - przydaje się po każdym większym starciu z wrogiem, choć niestety nie tak łatwo je znaleźć...

Sterowanie

Klawiatura

Do przodu - strzałka w górę
Do tyłu - strzałka w dół
Obrót w lewo - strzałka w lewo
Obrót w prawo - strzałka w prawo
Atak - Ctrl
Bieg - Shift
Bieg ciągły - Caps Lock
Robienie uników - Alt
Unik w lewo - <
Unik w prawo - >
Skok - Spacja
Podwójny skok (tylko MCA) - Z
Kucanie - C
Obrót o 180 stopni - Backspace
Wybór broni - klawisze 1 do 9
Następna broń -]
Poprzednia broń - [
Promień ściągający (tylko gra wieloosobowa) - S
Widok w górę - Page Up
Widok w dół - Page Down
Centrowanie widoku - End
Rozglądanie przy pomocy myszy - /
Lista ekwipunku - I
Log - F1
Rozmowa (tylko gra wieloosobowa) - T
Przełączenie w tryb pojazdu (tylko MCA) - V
Widok z trzeciej osoby - B
Celownik - X
Statystyka (tylko gra wieloosobowa) - Tab

Mysz

Atak - Lewy klawisz
Unik - Środkowy klawisz
Do przodu - Prawy klawisz

Uwaga!
Wszystkie klawisze można oczywiście przedefiniować - służy do tego jedna z opcji w głównym menu gry.

Allor

Wymagania: P166 (zalecane PII), 32MB RAM, karta muzyczna zgodna z DirectX, CD-ROM x4, W95/98, zalecany akcelerator 3D zgodny z Direct3D

www.shogo-mad.com

Solucja została opublikowana w Action Plusie z maja 1999 roku, znajduje się również na krążku Tipsomaniaka 2000.





Stenogram z przesłuchania Commandera Senjuro Makabe po powrocie z misji na Avernus, zakończonej utratą skrzydłowych Toshiro Makabe, Baku Ogata i Kura Akkaraju, uznanych za zaginionych, prawdopodobnie martwych:

CDR Brown: Napisał pan w swoim raporcie, że został pan trafiony, zacytuję, przez "niewiarygodnie potężną broń energetyczną ..."
CDR Makabe: Tak jest.
CDR Brown: A następna rzecz, jaką pan pamięta, było ocknięcie się w swoim MCA, leżącym na ziemi z uszkodzonymi systemami wizyjnymi...
CDR Makabe: Tak, słuchaj, już to raz przerabialiśmy.
CDR Brown: To standardowa procedura, Komandorze. Co stało się później?
CDR Makabe: Jak już wyjaśniłem, usłyszałem jakieś dziwne śpiewy.
CDR Brown: Które zidentyfikował pan jako głos Komandora Makabe, znaczy się pańskiego brata.
CDR Makabe: To brzmiało jak on, ale nie widziałem zbyt dobrze, więc nie byłem pewien.
CDR Brown: A później otworzył pan ogień w MCA Komander Akkaraju?
CDR Makabe: Nie, "otworzyłem ognia" w nią. Myślałem, że to był MCA typu Assassin. Usłyszałem jakieś poruszenie i obróciłem się. Musiała leżeć na ziemi, próbując wstać, ponieważ nie widziałem jej głowy. Wyglądała jak Assassin.
CDR Brown: Komandorze Makabe, MCA typu Shogo Assassin wygląda zupełnie inaczej niż UCA Enforcer. Wydaje się niemożliwe, by mógł pan oba te typy ze sobą pomylić.
CDR Makabe: Mówiłem już, że moje wskaźniki były uszkodzone...
CDR Brown: I otworzył pan ogień bez zastanowienia, bez brania pod uwagę konsekwencji?
CDR Makabe: Tak.
CDR Brown: Czy Komandor Akkaraju odpowiedziała ogniem?
CDR Makabe: Nie.
CDR Brown: A mimo to kontynuował pan...
CDR Makabe: Obróciłem się, zobaczyłem Assassina i otworzyłem ogień. To nie był... Nie wiedziałem, że to była ona.
CDR Brown: Tak pan zeznał.
CDR Makabe: Kochałem ją. Nie mam zwyczaju strzelać do osób, które są mi bliskie.
CDR Brown: Pańskie podejście do tego wywiadu będzie zanotowane Komandorze.
CDR Makabe: Tak to nazywacie? Wywiad? Mi to wygląda raczej na przesłuchanie.
CDR Brown: W którym momencie został pan zaatakowany przez swego brata?
CDR Makabe: W momencie, kiedy strzeliłem w Kura'ę. Oślepił mnie i powalił na ziemię.
CDR Brown: Czy powiedział cokolwiek?
CDR Makabe: Tylko to, co tam śpiewał. Brzmiało to jak gadanie od rzeczy.
CDR Brown: Co stało się później?
CDR Makabe: Toshiro przymierzał się do strzału we mnie, kiedy nadszedł wstrząs. Otworzyła się ziemia i oni zniknęli, tak po prostu. Wszyscy.
CDR Brown: Co pan w tym momencie zrobił?
CDR Makabe: Stałem na krańcu rozpadlini żałując, że nie mogę widzieć lepiej.
CDR Brown: Czy zbliżenie się do rozpadliny nie było niebezpieczne, biorąc pod uwagę stan systemów optycznych pańskiego MCA?
CDR Makabe: Nie obchodziło mnie to.
CDR Brown: Lecz...
CDR Makabe: Trzy najważniejsze osoby w moim życiu... one po prostu odeszły, Komandorze. Po prostu odeszły.

producent: Cryo
platforma: PC

Atlantis II

Niewiele rzeczy mnie już cieszy, ale zawsze jeszcze przecie drga mi radośnie serce, kiedy dostaję dobrą, czystą grę przygodową. To znaczy taką, w której nie muszę się mozolnie przebijać do przodu, wstępując z dymiącym pistolcem czy ociekającym krwią mieczem na kolejne zwały trupów, obleśnych stworów, wrogów wolności, własności prywatnej i w ogóle WC, mogę natomiast skupić swe szare komórki i rozwiązywać spokojnie zagadki, jakie stawiają przede mną twórcy gry.

Aby zacząć, weź trzy trójkątne Kamienie Drogi, pogadaj z szamanem (Strażnikiem Drogi) i zabierz kryształową kulę.

Kamień wiodący do Jukatanu jest na beczce. Kamień Irlandzki jest pod stołem. Kamień Chiński jest na prawo od kręgu Mandali.

Aby zacząć wędrówkę, umieść kamienie w Mandali - każdy pośle cię do innego świata.

IRLANDIA

Zacznijmy od Irlandii. Jeden z kamieni musisz umieścić w najniższym miejscu kręgu Mandali.

Przeniesiesz się w ciało irlandzkiego zakonnika. Pogadaj ze starym mnichem, który poprosi się o to, byś sprawdził, co się stało z Finbarem, innym mnichem. Wyjdź z kaplicy, na zewnątrz dziedzińca znajdziesz szukanego braciszka. Nie bardzo jest komunikatywny (czasami podobnie zachowują się twoi koledzy, wywołani do odpowiedzi przez belfra, co nie jest przyjacielem człowieka). Wróć do kaplicy i przekaż wieści łysielcowi, który teraz odpowie ci na pytania.

Wyjdź z kaplicy i połaź gdzie się da, obejrzawszy wszystko, a potem rozpocznij poszukiwania kawałków czaszki, spoczywającej w grobowcu nieopodal kaplicy. Znajdziesz je:

1. W kaplicy na półce obok tkaniny na ścianie.
2. Na szczycie krzyża. Pierwej musisz wyjść z kaplicy i z dziedzińca, minąć niemowę i skierować się do niewielkiego ogródka z lewej. W warzywniku znajdziesz widły. Weź je i wróć za kaplicę, wespnij się po drabinie i widłami zepchnij kawałek czaszki z krzyża. Wróć do kaplicy i weź kość leżącą przed ołtarzem.
3. Trzeci kawałek jest w ulu, który znajdziesz, opuściwszy dziedziniec kaplicy i skierowawszy się w prawo.
4. Czwarty jest obok owiec przy kamieniach - (idź ścieżką za mnichem niemową).
5. Teraz trzeba ci spłoszyć lisa siedzącego w jamie na wzgórzu, który bawi się ostatnim kawałkiem, a potem wrócić na dziedziniec kaplicy i przejść obok studni - kawał kości leży obok grzebiącej w piachu kury.

Przy okazji zajrzyj do jednej z dwu małych chatek mnichów, znajdziesz tam wazę, napełnij ją wodą z fontanny, cieknącej ze ściany w przedsionku kaplicy na lewo od wejścia.
Z kawałkami kości i wodą w dzbanku wróć do grobowca. Ułóż wszystkie kości w czaszce, potem daj ożywieńcowi wody z dzbanka i wypytaj go, o co się da.

Wróć do kaplicy, podejdź do ilustrowanej księgi i weź tkwiący nad nią w kubku pędzel, a potem użyj pędzla na księdze - wkroczysz w dziwny świat, gdzie król Nuada o niebieskiej skórze potrzebuje miecza i dłoni do walki ze złem. Pogadaj ze wszystkimi, a potem wyjdź przez ścianę - nieopodal potwora - gdzie jest napisane na niej EXIT. Wrócisz do realnego świata. Przejdź do mnicha siedzącego teraz w ogródku (w pobliżu drabiny). Wypytaj go o rzeźby na ścianie kościoła (na prawo od wejścia) i o stary głaz z rzeźbą konia. Mnichulec da ci klucz od szkatuły, która jest tuż obok.

Otwórz szkatułę i weź znajdujący się wewnątrz nóż i pergamin z rysunkami drzew. Wypytaj go o drzewa i zapamiętaj oznaczenia tych, które rosły przy starym głazie. Wróć do grobowca i daj nóż ożywieńcowi - on go po swojemu pobłogosławi. Teraz wróć do kaplicz-ki i przejdź na prawo od wejścia - gdzie na ścianie są dziwaczne rzeźby. Nożem pobłogosławionym przez ożywieńca usuń najpierw wszystkie krechy, a potem od góry nakreśl te, które oznaczają dąb i bez (czy coś takiego - te dwa drzewa, które rosły obok głazu). Porusz nożem w spirali na prawo od rzeźby drzew - odsłoni się kawał ściany i weź leżącą tam laskę. Wróć z laską do głazu z rzeźbą konia i przywal nią w głaz. Koń potraktowany tak brutalnie natychmiast się ożywi i skoczy przed siebie. Musisz go złapać, ale nie biegnij za nim. Przejdź przed grobowiec, skręć w lewo i podejdź do przodu. Poczekaj chwilę, aż konik będzie przez tobą i wtedy go złap, a potem przejdź nad wodę i zanurz konika w wodzie, aż urośnie. Dosiądź go i pogalopuj na wyspę. Ładne, prawda?

Na drzewie siedzi tu szalony poeta, któremu się wydaje, że jest ptakiem. Musisz trzykrotnie i prawidłowo rozpoznać wydawane przezeń tony (wyjątkowo upierdliwy fragment gry - bo nie masz żadnych wskazówek i musisz zgadywać - mnie to zajęło dobrą godzinę, podczas której zgrzytałem zębami tak, że napędziłbym stracha duchowi ojca Hamleta), a wtedy będziesz mógł z nim pogadać. Dostaniesz od niego





czarodziejski posoch, który pozwoli ci znaleźć studnię, a przez nią dotrzesz do szklanej wieży. Podejdź do rozwalonej ściany i wstaw posoch w ziemię (w miejscu, gdzie kursor zmieni kształt - do tej pory zdążyłeś się takie miejsca nauczyć rozpoznawać). Pojawi się studnia. Daj w nią nura - niestety, zostaniesz zatrzymany przez jakiegoś niemiłego stwora. Pogadawszy ponownie z poetą dowiesz się, że mogłaby ci pomóc jego dawna ukochana, ale zazdrosna bogini zamieniła ją w kamień. Wyjdź i wróciwszy na wyspę, a potem do kaplicy, wejdź w świat księgi (użyj pędzla). Pogadaj z niebieskim rzemieślnikiem i wypytaj go o stojący obok posąg - to jego córka, ta przeklęta przez boginię. Wyjdź ze świata księgi i pójdź do kurhanu - ożywieniec zapytany o dziewczynę powie, że przekleństwo zdjąć z niej może tylko bogini, która je na nią rzuciła, ale to nie nastąpi wcześniej niż zapłonie dawne słońce. Idź do starego mnicha i spytaj, czy nie kojarzy mu się z czymś określenie "dawne słońce". Piernik coś tam sobie skojarzy i dostaniesz odeń Krzyż św. Brygidy.

Przejdź do tapety i umieść krzyż w miejscu, które wszyscy wskazują łapami (nieco nad prawą wieżą). Pojawi się bogini, która dość dramatycznym tonem oznajmi swoje przybycie. Odwróć się w lewo i pogadaj z nią o wszystkich postaciach dramatu. W końcu na twoją interwencję bogini odwołuje wyrok. Przejdź do świata księgi i porozmawiaj z ożywioną, niebieską dziewicą. Powiedz jej o wężu, który strzeże studni. Dziewczyna miała kiedyś łososia, którego bardzo lubiła (takie zboczenie ma nawet swoją określoną nazwę), ale gdzieś go jej wcięło. Ni czorta nie rozumiem, co ma piernik do wiatraka, ale może jestem tępy. Wyjdź ze świata księgi i pędzelkiem domaluj dziewczynie łososia, a królowi miecz. Wróć do księgi, a dziewczyna da ci amulet, przy pomocy którego będziesz mógł - podobno! - rozprawić się z gadem we wieży.

Wróć więc na wyspę i daj nura do studni, a w odpowiednim momencie potraktuj elektrycznego węża łososiem (?). Ja tego nie wymyśliłem, ale to działa. Wąż spie... ehem... odpłynie i młody mnich weźmie Szklaną Wieżę. Niestety, twarda jest ona i niepodatna jak sumienie szefa Izby Skarbowej. Wróć do świata księgi (przy pomocy pędzelka) i daj Wieżę rzemieślnikowi, który ją zmiękczy specjalnym zaklęciem. Weź od króla domalowany miecz i przywal nim w wieżę, weź mechaniczną łapę (która zostaje wśród odłamków), a potem przejdź do Jego Królewskiej Mości i daj mu miecz z łapą. Król pokona Naczelnego Fomoracha, któremu z brzuszyska wypadnie kociołek. W kociołku znajdziesz - właściwie nie ty znajdziesz, ale na jedno w końcu wyjdzie - kolejny Kamień Drogi. Wyjdź z księgi i z kaplicy, a potem weź udział w zabawie mnichów...

I to już koniec twoich przygód na Wyspie św. Patryka...

JUKATAN

Ułóż kolejny kamień w Mandali (spiralnie na lewo i wyżej od pierwszego kamienia). Przeniesiesz się na Jukatan. Wiesz, Aztekowie, krwawe ofiary i takie tam... Połaź po okolicy i pozachwycaj się grafiką. A potem weź się do roboty.
Idź na wierzchołek prawej piramidy (Tezcatlipoca) i weź obsydianową płytkę z podstawy posągu. Obejrzyj też stellę - (to ten kamienny blok - leży poziomo) i zapamiętaj wizerunek gwiazdozbioru. Zejdź schodami w dół i pogadaj ze strażnikiem, a potem rozwiąż pierwszą zagadkę - wskazówki masz na płycie obok. Aztekowie liczyli w systemie piątkowym. Liczba Jaguara - to kwadrat liczby Nietoperza - czyli 9. Połóż pręcik na najniższej linii najniższej sekcji, i cztery kulki tuż nad nim. Wróć do kapłana, który puści cię niżej.

Na drugim piętrze piramidy kapłan zapyta cię o liczbę Węża, która jest kwadratem liczby Jaguara (81 - jedna kulka na samym dole i cztery na najniższej linii drugiej sekcji od dołu)
Zejdź jeszcze niżej.

Na dole naciśnij płytę (w ścianie po lewej) i znów zagadka (liczba Krokodyla jest kwadratem liczby Węża, czyli 81x81= 6561. Tu już musiałem główkować nieźle pod górkę. Sekcja najniższa - jedna kulka w najniższej linii. Sekcja druga od dołu - pręcik na najniższej i trzy kulki nad nim. Sekcja trzecia od dołu - trzy pręciki kolejno od dołu do góry i jedna kulka w czwartej linii. Uwierz mi na słowo, wytłumaczenie zajęłoby za wiele miejsca).
Umieść oba przedmioty (płytkę i sześcian) w otworach ściany po lewej. Otworzy się przejście. Weź oba przedmioty i wyjdź nowo odsłoniętym otworem.

Udaj się do piramidy numer 2 (Quatzalcoatla). Wejdź na górę i pogadaj najpierw z kapłanem i królewskim bratem, a potem przejdź do komnaty kapłanki, która da ci bandaże dla Króla. Przejdź do komnaty Króla i daj mu bandaże. Król się ofiarnie pochlasta niczym pierwszy lepszy ćpun. Co kraj, to obyczaj. Porozmawiaj z Królem, jego córką i stojącym obok kapłanem. Weź zakrwawione bandaże i daj je kapłance przy palenisku, a gdy zaproponuje, że cię wyśle do Krainy Umarłych, zgódź się - nie takie rzeczy już widziałeś i nie w takich opałach bywałeś. Zostaniesz przeniesiony do puszczy Xilbaba, gdzie będziesz miał okazję pogadać z Bogiem Nietoperzem (przy okazji - na jego skrzydle są trzy kropki - to liczba Nietoperza). Aby podróżować po Krainie Zmarłych trzeba ci rozwiązać zagadkę Tęczowego Mostu. Piekielna to zagadka. Zauważ, że każdy z dziewięciu kwadratów można nie tylko obracać, ale i przenosić z miejsca na miejsce. Każdy z kwadratów ma charakterystyczną kolorową plamkę. Ułóż je od góry i od lewej ku prawej w takim porządku: Pierwszy rząd - plamki czerwona, pomarańczowa, żółta. Drugi rząd od góry - ciemno-niebieska, bez koloru i zielona. Trzeci rząd: jasnoniebieska, fioletowa i kwadracik z człowieczkiem - start. Uruchom człowieczka w prawym dolnym rogu - trzeba, żeby przebiegł przez wszystkie kwadraty i wrócił na początek, gdzie stopniowo wybuduje sobie tęczowy most. Porządek kwadratów co podaliśmy, teraz je tylko odwracaj tak, by utworzyć ciągłą drogę. To już powinno być prostsze.

Uruchomiwszy pirogę, popłyń do puszczy. Są tu trzy ważne lokacje:

1. Polana z Żabim Bożkiem.
2. Polana z pająkami.
3. Polana z posągiem boga Jaguara i Pierzastego Węża.

Przed odwiedzinami na polanie z posągami Węża i Jaguara poszukaj na ziemi gwiazdek - powinno ich być siedem. Potem odszukaj polanę, gdzie obok pionowej stelli jest płaski kamień z otworami, i włóż w otwory gwiazdy. Jak? No... pomyśl... siedem gwiazd. Dobrze, podpowiemy. Ułóż je tak, by tworzyły wizerunek Wielkiego Wozu (widziałeś to na płaskiej stelli - przypomnij sobie szczyt piramidy Tezcatlipoca). Z ziemi wyłoni się druga, pionowa stella. Wetknij w tę, co wylazła, płaską płytkę z piramidy, a w tę, co już stała, piramidalny sześcian. I pogadaj z bogiem Jaguarem, a potem z Pierzastym Wężem. Pierzasty zgodzi się odtworzyć chulel (co to jest, do nagłej grypy?) i da ci pióro, które ma ci być ochroną. No, dobra, zobaczmyż, co dalej.

Wróć do łodzi i odszukaj polanę pająków. Trzeba ci wziąć leżącego pośrodku owada, ale nie dać się złapać pająkowi - wykorzystaj do tego dziurę w sieci. Za pierwszym razem wespnij się do pajęczyny po drzewie z prawej. Złapawszy owada wiej z sieci i idź odszukać Żabiego Bożka, Daj mu insekta, a dowiesz się, że Jaguar lubi gwiazdy. Sam to już wiesz. Aby znów otworzyć mu (Żabulcowi, znaczy) paszczę wróć do pajęczyny i wejdź po drzewie z lewej. Psiakość... tym razem są dwa pająki. Zadanie jest trochę trudniejsze, ale powinieneś sobie poradzić. Sekret w tym, żeby jeden był z tyłu, a drugi niżej ku środkowi i też z tyłu. Znów pogadaj z Żabim Bożkiem. Wróć po raz trzeci - znów wejdź od prawej. Tym razem powita cię Pajęcza Bogini. Użyj pióra, by ją zablokować, weź miecz i przywal pająkowi, a potem zabierz czaszki, o których mówił Pierzasty Wąż. Wróć do Węża, daj mu czaszki, weź czarę z chulel (cokolwiek to jest - paskudztwo: dwie złączone czaszki) i wróć do Nietoperza. Pochwal się tym, że masz chulel i wróć do Króla (aby tego dokonać, kliknij w lewy bok Gacka).

Ufff!!! To była najgorsza z lokacji, potem będzie już łatwiej.

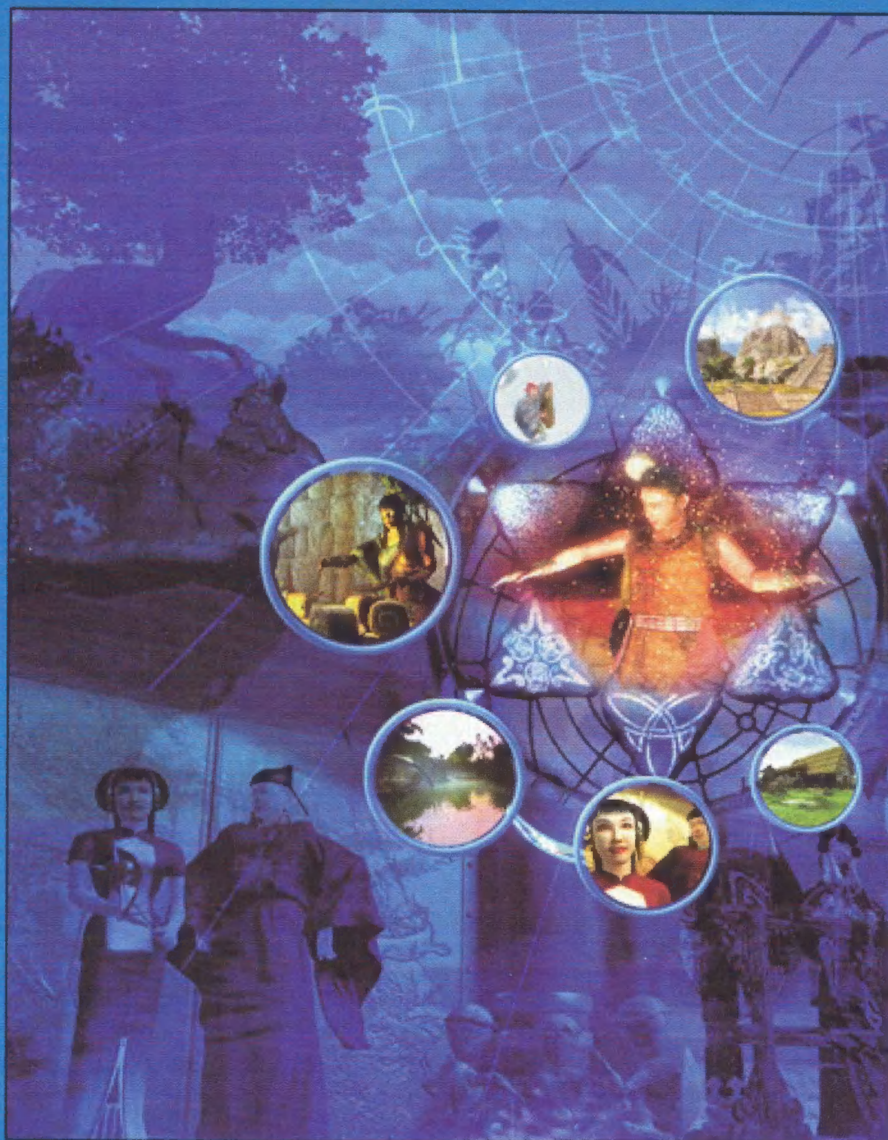
CHINY

W chińskim klasztorze musisz pomóc mnichom uwolnić się od Cienia, który nie pozwala im wyjść przez bramę (czcigodnym pierdzielom grozi śmierć głodowa, bo o tym, by przystawić drabinę do muru i spokojnie przeleźć przezeń w drugim miejscu żaden bałwan nie pomyślał). Trzeba ci znaleźć trzystuletniego egzorcystę, który przepadł gdzieś w głębi klasztoru.

Pogadaj ze starym mnichem na dziedzińcu, a potem idź i pomów z przeorem w jego gabinecie. Potem wyjdź, przyjrzyj się Cieniowi i znów porozmawiaj z Mistrzem Kierunków, który zgodzi się spotkać z tobą w komnacie Żółwia (komnata w głębi klasztoru i na prawo). Idź tam i porozmawiaj ze starym - powie ci, jak znaleźć domek egzorcysty. W tym celu da ci posążek (żółwia) i monetę z chińskimi znakami. Podejdź do baseniku z kamiennym kręgiem i umieść na nim żółwia. Pogadaj ze starym - powie ci, jak ustawić żółwia (pyskiem do czerwonej góry). Tajemnica poruszania się po komnacie polega na tym, by korzystać ze wskazówek starego i wiedzieć, skąd zacząć wędrówkę. Stań otóż w samym rogu komnaty leżącym na przekątnej do rogu, w którym ustawił się staruch, tak by okno mieć z przodu i po lewej. Trzeba się poruszać wedle kierunków na misie z żółwiem. Kiedy ci powie, że osiągnąłeś Dom Tygrysa, wal prosto przed siebie na ścianę. Pojawią się drzwi.

Wejdź i weź różdżkę ze skrzynek (jedna w drugiej jest ich ze cztery). Potem przejdź na drugą stronę komnaty i zapal różdżką trociczki, zaczynając od czerwonej misy. A potem zapalaj wedle wskazówek zegara. Zmniejszy cię teraz ogromnie i...

Wejdź w miniaturowy krajobraz.
Weź nefrytowe statuetki i sakiewkę, a potem wróć, którędy przyszedłeś, aż odzyskasz zwykłe rozmiary. A potem umieść posążki na malowanym krajobrazie: Kowala na Wulkanie, Kucharza na Kotle, Nosiwodę na Rzece, Wieśniaczkę na Polu Ryżowym, Sakiewkę pośrodku, gdzie nie ma rysunku, a Drwala w Lesie. Wejdź ponownie na rysunek, zmniejsz się, weź forsę z sakwy i daj po monecie każdemu z ożywionych posążków. Otrzymasz od nich dyski. Wróć do miejsca, gdzie znalazłeś statuetki i użyj dysków, by opuścić most. Umieść dyski zgodnie z porządkiem stworzenia wedle wskazówek udzielonych ci przez postacie. (Na początku skały, potem kuta tarcza, tkanina, drewno i płomienie). Most opuści się do



połowy, aby go obniżyć do końca, ustaw dyski w porządku niszczenia - tkanina, ogień, kute żelazo, drewno i skały. Most opuści się do końca.

Trafisz przed drzwi z rzeźbą Łowcy i Lisicy. Skieruj strzałę ku Łowcy i pchnij drzwi. (To ważne!). Przejdź przez drzwi i skieruj się do Mechanicznego Smoka, a potem, wewnątrz, podejdź do Łamigłówki Chmur. Kod to ABBAB, gdzie A to lewa chmura, B to prawa chmura - a celem jest zdobycie perły. Po zdobyciu Perły wejdź dalej i umieść ją w złotej miseczce przy ścianie za kotarą. Mechaniczny Smok ruszy z kopyta i poniesie cię do mieszkania Nieśmiertelnego Mistrza. Zapukaj w drzwi trzy razy - za trzecim razem pojawi się Mistrz (wygląda, wedle mnie, jak idiota), a kiedy z nim pogadasz, zgodzi się ci pomóc, jeżeli zdobędziesz dlań Grzybek Nieśmiertelnik. Można go zdobyć (grzybek, znaczy) tylko w Piekle. No to wejdź do Piekła przez stworzone magią Mistrza drzwi (z prawej strony od wejścia), chińskie (i nie tylko!!!) piekło to biurokracja. Pogadaj z Minotaurem, który jest Strażnikiem Labiryntu i weź formularz. Potem odszukaj dziewczynę z maską Lisicy. Jeżeli ją pierwej uratowałeś, to ci pomoże i da wachlarz. Jeżeli nie - wróć do Złotych Drzwi (za pomocą drewnianego smoka), ustaw strzałę właściwie (tzn. ku Łowcy) i znów wróć do Piekła. Na wachlarzu Lisicy masz zaznaczony porządek piekielnych pieczęci. Załatw te pieczęcie wedle kolejności, jaką widzisz na wachlarzu.
Porządek pieczęci zmienia się losowo, ale możemy ci podpowiedzieć, który z urzędników ma jaką pieczęć:

1. Pies: ma Łeb Czerwonego Smoka.
2. Mysz: ma Łeb Czerwonego Konia.
3. Koń: ma Łeb Błękitnego Tygrysa.
4. Królik: ma Błękitnego Konia.
5. Koza: ma Czerwonego Tygrysa.
6. Świnia: ma Błękitnego Smoka.

Niektórzy z oficjeli urzędują na piekielnym sklepieniu, gdzie możesz się dostać po osobliwych schodach (obok Konia). Wypełniwszy formularz we właściwej kolejności, wróć do Strażnika Labiryntu, który da ci grzyb. Teraz już masz z górki. Z grzybem wróć do Mistrza, a on ci da magiczną Latarnię Węża. Wróć do Smoka, uruchom go i wróć do klasztoru. Kiedy wyjdziesz z Komnaty Żółwia, wszystko potoczy się dalej samo. Wracasz na statek do Tybetu.

Teraz trzeba ci zrobić cztery podróże z pomocą kryształowej kuli danej ci przez Szamana.

1. Tybet. Wespnij się na mostek statku, odwróć się dookoła, ku dziobowi, i użyj kuli zaznaczając linie odpowiadające charakterystycznym elementom krajobrazu (linie w Kuli powinny rozjarzyć się na czerwono).
2. Irlandia. Udaj się na wysepkę poety i użyj kryształowej kuli na drzewie obok ściany i studni, porównując linie kuli z gałęziami drzewa. Wrócisz na statek zwykłą drogą (przedsionek kaplicy, fontanna w ścianie z lewej).

3. Chiny. Przez Komnatę Żółwia i Smoka (Idź na ścianę, jak przedtem - drzwi się same pojawią). Wejdź w Krainę Kurdupli, stań przed Złotą Bramą (wizerunek Lisa i Łowcy) i zwróciwszy się w lewo, użyj kuli zaznaczając na niej linie odpowiadające krajobrazowi. Wróć do Klasztoru i walnij tłuczkiem w gong.

4. Jukatan: Stań przy podstawie świątyni Króla (ustaw się pomiędzy świątynią, obok schodów, a drugą budowlą, gdzie odwróć się ku świątyni Jaguara) i użyj kuli zaznaczając linie odpowiadające krajobrazowi nad prawym rogiem drugiej świątyni. I wróć na statek przez palenisko na piramidzie Jaguara.

Wróciwszy na statek raz jeszcze wybierz się na mostek i użyj kuli na krajobrazie, a potem, znalazłszy się w kosmosie, powędruj przez kolejne lokacje aż na orbitę Saturna, gdzie kryształowa kula zmieni się w sześciokątny kryształ. I wróć na Ziemię. A potem zejdź pod pokład i przyłóż kryształ na środek Mandali. Trafisz do tajemniczego miejsca, które się zwie

SHAMBALA

Trafisz do wielkiego kwiatu lotosu - kliknij na płatkach w porządku odpowiadającym kolejności miejsc, które odwiedzałeś (trzeba ci kliknąć sześć razy). Znajdziesz się w Shambali. Pogadaj z Królową Rheą (która zacznie ci wciskać zwykłe ględzenie o Świetle i Ciemności, jako doświadczony gracz wysłuchiwałeś tego w rozmaitej formie dziesiątki razy. Znów, kurde, padło na ciebie i musisz ratować świat. Jadajadajadajada....)

Wypytawszy ją dokładnie o wszystko, opuść Ogród Rhei - odtworzysz jakby, w dość przypadkowy sposób podróż, która cię tu przywiodła. Trafisz do świątyni w Jukatanie, a stamtąd wedle wyboru będzie cię miotało po świecie. Zbieraj przedmioty, choć tak naprawdę potrzebna ci będzie jedynie gwiazda - jest w Chinach przed domem Nieśmiertelnego Mistrza. Z każdej lokacji masz dwa wyjścia - jedno przeniesie cię z powrotem, drugie dalej. Pałętaj się po świecie tak długo - tempo nie ma tu zbyt wielkiego znaczenia - aż z gwiazdką (inne przedmioty nie mają znaczenia) trafisz przed Księgę w irlandzkim klasztorze. Użyj gwiazdki w świetliku kaplicy (na prawo od księgi) i kliknij. Trafisz znanym ci z pierwszej części gry statkiem do oceanu (piękna animacja, ani słowa!), gdzie zatopiono Atlantydę. Odszukaj kryształ zatopionego statku Jest na prawo od bramy. Z kryształem w łapie - bohater trzyma go sam - odszukaj Ośmiornicę (a właściwie Bestię Ciemności z pierwszej części gry) i staw jej czoła tnąc kryształem jedną po drugiej macki podnoszące się do uderzenia (wal natychmiast, gdy kryształ zamigocze i powtarzaj uderzenia po kilka razy). Gdy odcinając kilka macek obezwładnisz Bestię Mroku (Ośmiornicę, znaczy), wrócisz do statku w Tybecie. Umieść kryształ na płycie i ruszaj w ostatnią kosmiczną podróż. Do orbity Saturna... i dalej, ku czerwonej mgle. No oczywiście, wracasz do Raju. Światłość i Ciemność się Zjednoczyły, bohatera wita Ewa w stanie mocno błogosławionym i obserwujesz nowy Świt Ludzkości.

Kooooniec!

El General Magnifico...

Ps. Na koniec jedna uwaga natury ogólnej. Pierwsza gra z serii Atlantis była może nie tak efektowna graficznie, ale miała fabułę znacznie bardziej logiczną. A tu... Sam widziałeś, grafika zapiera dech w piersiach, ale pewne rzeczy robiłeś tylko dlatego, że w danej chwili nic innego zrobić się nie dało, a to akurat popychało grę do przodu. Gry się robią coraz piękniejsze, ale twórcy scenariuszów coraz mniej czasu poświęcają na logiczną motywację działań bohaterów.

producent: Top Ware/Metropolis
platforma: PC

Gorky 17

No i doczekaliśmy się kolejnej dobrej gry naszej rodzimej produkcji. O jakim tytule mówię? Oczywiście o Gorky 17 lub, jak to o niej mówią za Odrą, Odium. Jak dotychczas Gorky 17 zbiera same pochlebne recenzje w światowej prasie i chyba chłopaki z Metropolis mogą czuć się dumni. Ciężka praca daje wymierne efekty. Ale nie przeciągając, przejdę do solucji. Wszystkich tych, którzy gdzieś utknęli zachęcam do lektury.

1. Port

Kiedy ukończysz lądowanie i skończysz rozmawiać, udaj się na południe. Nie ujdziesz jednak daleko. Już po kilku krokach czeka Cię walka ze Sfinksem. Pokonanie jego nie powinno sprawić kłopotów, kilka strzałów z pistoletu lub dwa pchnięcia bagnetem i po sprawie. Po uporaniu się ze Sfinksem, idź dalej na południe aż napotkasz połowę Grupy Pierwszej. A raczej zwłoki uczestników pierwszej wyprawy. Po krótkiej rozmowie zwróć uwagę na deskę leżącą na lewo od zwłok. Podnieś ją i idź dalej. Wkrótce natkniesz się na dwa Sfinksy. Wykończ je.
Po walce znajdziesz notatkę, gdy skierujesz się na południe. Nie jest specjalnie ważna, więc schowaj ją do kieszeni i otwórz pudło po lewej stronie ekranu. Znajdziesz tam miotacz płomieni (yessss baby!), topór, kij baseballowy oraz bandaż.
Nadal idź na południe, ale trzymaj się z dala od drzwi. Dlaczego? Zaraz się dowiesz. Wejdź do domu i zabierz z niego gumowe rękawiczki. Znajdziesz je koło gazetek o hmmm... tematyce dla dorosłych ;). Wyjdź na zewnątrz i znowu na południe. Natkniesz się na dwa RC28s, Garcia i Sfinksa. Użyj pistoletu, bagnetu i nie zapomnij o kiju oraz toporze. Proponuję nawet karabin, ale tylko jeden lub dwa strzały, bo szkoda amunicji.
Teraz na południowy-wschód, gdzie ujrzysz kolejne pudło. Otwórz je i zabierz 6 magazynków do pistoletu, trochę żarcia i łom. Po prawej jest kilka zbiorników z tlenem pod wysokim ciśnieniem. Wróć do miejsca, gdzie znalazłeś ciała Grupy Pierwszej i stamtąd udaj się na zachód aż napotkasz Wasylija Dobrowskiego. Porozmawiaj z nim i gdy skończysz bądź przygotowany na walkę z Cutter Pill, dwoma Garcia i dwoma Sfinksami. Użyj karabinu, aby zabić Cutter Pill i to szybko! Albo podprowadź go w stronę beczki i traf w nią. Na pozostałe potwory możesz użyć co Ci się tylko podoba. Tylko Garcia potraktuj miotaczem.
Kiedy już zakończysz tę rzeźnię, pójdź na zachód, ale nie za daleko. Potem w prawo abyś znalazł się naprzeciwko statku ze śpiącym mamutem. Wejdź na górę po drabinie i otwórz drzwi. Kodem do sejfu jest słowo "przyjemność", które wystukasz na klawiaturze. W środku znajdziesz paralizator, osiem magazynków do strzelby, trzy tabletki przeciwbólowe oraz kilka granatów.
Wyjdź z pokoju i zejdź po drabinie na dół i skieruj się do skrzynki stojącej na północnym-wschodzie. Aby ją zdobyć, musisz pokonać dwie Garcia oraz OCAL małego mutanta! W skrzynce znajdziesz kamizelkę, kilka strzałek usypiających i bandaże.
Pójdź całkiem spory kawałek na zachód, a potem kawałek na północ do miejsca, gdzie wcześniej walczyłeś z Cutter Pill. Z tego miejsca rusz na północ. Tutaj czeka Cię dość poważna rozprawa. Najpierw wyciągnij swojego ocalonego mutanta. Koło skupi się na nim i będziesz mógł go potraktować paralizatorem. Po oszołomieniu nie powinien już podskakiwać. Po walce udaj się na północ, do sklepu, gdzie znajdziesz pierwszy dysk Matriksa. Otwórz pudło po drugiej stronie pokoju i wyjmij z niego uzi, sześć magazynków do niego, 24 naboje do karabinu i trochę plastrów.
Czas wziąć strzelbę. Wróć się do miejsca, gdzie znalazłeś ciała Grupy Pierwszej i skieruj się na północny-zachód. Stań przed stalowym dokiem. Pamiętasz tę deskę, którą zabrałeś, gdy znalazłeś ciała? Użyj ją teraz. Przejdź Jarkiem po niej i podnieś strzelbę. Niestety deska się pod nim zarwie. Zostaniesz zmuszony do walki z Fangiem, Sfinksem oraz Cutter Pill. Jednak nie martw się, bo wkrótce nadejdzie pomoc. Zresztą łatwo sobie poradzisz z nimi. Wystarczy, że strzelisz w dwie beczki stojące obok siebie.
Kiedy już Twój zespół będzie w komplecie, rozpraw się z Babcią. To nie takie proste. Aby ją znaleźć, idź do miejsca, gdzie napotkałeś Wasilija Dobrowskiego. Gdy tam dojdziesz, skieruj się na południe aż dojdziesz do ogrodzenia z siatki. Ponieważ jest ona pod napięciem, użyj gumowych rękawic i zejdź na dół po schodkach. Znowu na południe aż ją znajdziesz. Radzę Ci tak się ustawić, aby jej dzieciaki znalazły się w takim miejscu, gdzie będziesz mógł je potraktować wszystkie razem strzałem z miotacza. Niech się ustawią w literę L lub coś w tym stylu. Aby zabić Babcię, okrąż ją i zasyp gradem pocisków z uzi, strzelby, karabinu i czego się jeszcze tylko da. Nie zapomnij użyć także paralizatora. Na pewno bardzo pomoże.



Kiedy się z nią uporasz, wejdź do chatki i zabierz pistolet na strzałki usypiające, dwa granaty, osiem noży do rzucania. A teraz mały sekret: wejdź do tunelu i pójdź do góry po kamieniach. Użyj zbiornika z tlenem na kamieniach, kilka kroków do tyłu, strzel z pistoletu. Kiedy kurz opadnie, otwórz skrzynkę i wyjmij z niej wyrzutnię napalmu, trzy sztuki amunicji do niej, żarcie i najważniejsze rakiety.
Wróć do maszynki, która sprawdzi Twój odcisk dłoni. Zanim to jednak nastąpi, musisz zabić Sfinksa i trzy Garcia. Tylko przypadkiem nie wpadnij na pomysł użycia rakiet! Zamiast tego, potraktuj potwory paralizatorem, uzi i karabinem. Po zakończonej walce, użyj dłoni na maszynce do identyfikacji. Drzwi się otworzą i czeka Cię starcie z Smokerider. W skrzynce są trzy bomby, więc jej lepiej nie ruszaj, bo czeka Cię wtedy duże kabooom! Zastosuj rakiety, które zabiorą mutantowi 179 punktów energii. Teraz jest on jedynie gotowy na wieczny odpoczynek.
Przejdź teraz przez ochronne drzwi po prawej. Napotkasz za nimi kilku złodziei, którzy uciekną na Twój widok, gubiąc po drodze, wydaje się, ważne materiały. Owicz je odczytuje, ale nie znajdujesz w nich nic ważnego. Jest tam tylko napisane co nieco o laboratorium generała Kosova. Idź dalej na południe. Nagle Wasilij ucieknie z krzykiem i zostanie zabity. Mowę, jaką w tym momencie wygłosi Jarek, pozostawię bez komentarza. W chwilę później zostaniesz zmuszony do walki z czterema Hornets i dwoma Garcia. W skrzynce znajdziesz kamizelkę kuloodporną, dwanaście sztuk amunicji do karabinu i trochę plastrów. Kolejna potyczka czeka Cię z dwoma Cutter Pill, dwoma RC28c i trzema Hounds. Nie możesz zrobić save pomiędzy walką, więc bądź przygotowany.
Kiedy skończysz walkę, znajdziesz kolejne ciała Grupy Pierwszej. Pospiesz się! Szybko pobiegnij do kanału i postaraj się uratować czwartego członka Grupy Pierwszej. Biegnij szybko! Czas nie jest Twoim sprzymierzeńcem. Ale musisz jeszcze po drodze spenetrować skrzynkę po lewej. Jest w niej kolejna kamizelka, bomba i środki przeciwbólowe.

2. Kanały

Nic tu na dole w sumie nie ma. Musisz iść wzdłuż po stronie południowej. Przejdź przez deskę. Porozmawiaj z Joan McFadden, która właśnie dołączyła do Twojej kompanii, a jest znakomitym lekarzem. Idź na północ i tam otwórz skrzynię. Weź strzałki, dwanaście naboi, trochę plastrów i dwa bandaże. Przejdź po desce na zachód. Otwórz kolejną skrzynkę i zabierz z niej noże do rzucania, dwie butelki z benzyną i trochę żywności.
Przekręć zawór i przejdź po desce na środek wysepki. Po schodkach na górę i wciśnij przycisk. Z powrotem na dół, gdzie był kwas i ponownie przekręć zawór. Pójdź w stronę drabiny. Zabij trzy Hounds i Fanga. Proponuję Ci najpierw rozłożyć Hounds. Rusz się całą drużyną oprócz pacjenta z miotaczem. Zwab Fanga na most i go upiecz! Kiedy zapłonie, zacznij strzelać w niego. Twój facet od miotacza może potrzebować pomocy lekarskiej, bowiem Fang na pewno trochę go pokiereszował. Wejdź na drabinę.

3. Komnata Pomników

Skieruj się od razu na południe i wyjmij ze skrzynki pięć tabletek przeciwbólowych, trzy puszki jedzenia, dwa granaty, trzy butelki z benzyną. Koło skrzynki zobaczysz metalową szufladę. Otwórz ją, a znajdziesz w niej kolejny dysk. Kiedy już go schowasz, zostaniesz zaatakowany przez Fatmana oraz trzy Hounds, które wyskoczą z prawej, więc bądź gotów do potyczki.
Najlepiej, abyś użył pistoletu na strzałki usypiające. Teraz podpal go i wykończ za pomocą karabinu, strzelby i pistoletu. Pamiętaj jednak, aby nie używać napalmu. Przyda się później. Jeżeli masz mało amunicji to użyj bagnetów i noży. Z Hounds poradzisz sobie bez większych kłopotów. Pójdź na środek pomieszczenia i stamtąd skieruj się na północny-wschód, aż ujrzysz żółtą kartkę. Weź ją. Za chwilę natkniesz się na dwa Jet-Elmers i dwa Cutter Pill na swojej drodze. Jet-Elmers to kosmicznie trudni do pokonania przeciwnicy. Dlatego najlepiej jest szybko potraktować je paralizatorem i środkami usypiającymi oraz potraktować całym

arsenałem. Byle szybko. Cutter Pill podpuść w okolice beczek, strzel w nie i po zabawie.
Teraz weź klucz i wróć się na środek pomieszczenia i potem na zachód. Pod schodami znajdziesz skrzynkę. Już na Ciebie czekają cztery Sfinksy i trzy Siners. Na szczęście pośrodku pomieszczenia stoją trzy beczki. Chyba wiesz, jak one mogą Ci pomóc? Jeżeli masz bombę, to użyj jej również.
Na pewno teraz masz już mało amunicji? Otwórz więc skrzynkę znajdującą się na północy, a weźmiesz z niej amunicję do uzi, trochę jedzenia, maść leczniczą oraz dwie butelki wódki. Idź teraz na południe, a dojdziesz do kolejnej skrzynki. Jest w niej sześć magazynków do strzelby, 24 naboje do karabinu, łom i 18 naboi. Nie zapomnij zabrać łomu! Będziesz go potrzebował w dalszej części gry. Wejdź na górę po schodkach i skończ poziom.

Bossowie

Grandma - 200 HP + trzech małych pomocników
Judge - 200 HP + trzech pomocników
Smokerider - 300 HP
Fatman - 350 HP
Stinger - 400 HP
Guard - 350 HP
Puppet - 450 HP
Cripple - 400 HP
Messiah - 170 HP
Incubus - 200 HP
Wasilij Dobrowski - 500 HP

TIPSY

4. Muzeum

Trudny poziom. Pójdź w stronę monitorów. Po drodze zatrzymają Cię żołnierze NATO. Hmmm... czy na pewno są to żołnierze NATO? Powiedzą Ci, żebyś poszedł na strych i skontaktował się z Kwaterą Główną. Udaj się zatem na strych. Kiedy żołnierze odejdą, użyj żółtego klucza, aby otworzyć drogę na strych. Pojawią się wtedy mutanty (trzy Garcia, dwa Headnails, Hound i Fang). Ten ostatni będzie Cię chciał zaatakować od tyłu, więc uważaj na niego! Tym bardziej, że będzie się on starał dobrać do przełącznika. Jeżeli mu się to uda, to koniec!
Droga staje się coraz trudniejsza. Wyślij zatem przodem kogoś. Napotka on Jet-Emera. Uśpij go. Natomiast drugą osobą załatw Headnaila. Trzeci Twój podwładny niech zajmie się Garcia, a Joan niech powalczy z Hound. Kiedy skończysz z mutantami, udaj się na zachód, gdzie znajdziesz skrzynkę, a w niej naboje usypiające do pistoletu, kamizelkę i kilka bandaży. Pójdź w lewy, górny kąt ekranu. Czeka Cię kolejne starcie, w którym musisz ocalić mutanta Meduzę. Cutter Pill będzie się starał go zabić. Rozdziel więc swoich ludzi. Jedna dwójka niech uśpi i załatwi Jet-Elmera, a pozostała dwójka w tym czasie niech rozprawi się z Cutter Pill.
Mutant podziękuje Ci i dołączy się do Twojej ekspedycji. Rusz na południe, otwórz skrzynię, z której wyjmiesz osiem magazynków do karabinu, trzy taśmy i kilka bandaży. Skieruj się na środek muzeum. Znowu musisz rozprawić się z potworami. Jest ich tu trochę. Dwa Sfinksy, trzy Hounds, Garcia, Jet-Elmer i Headnail. Najlepiej jest użyć miotacza oraz paralizatora, karabinu, strzelby i pistoletu. Zacznij od Haounds. Miotacz się zdąży naładować, zanim będzie ponownie potrzebny. Aby pozbyć się Headnaila, użyj broni palnej i dobij go bagnetami oraz nożami. Tak samo rozprawisz się ze Sfinksami, a Jet-Elmera najpierw nieco uśpij, a potem szybko go przypiecz. Na Garcia użyj kija baseballowego lub topora.
Po walce idź na południe do skrzynki, gdzie znajdziesz trzy bomby zegarowe, trzy granaty, osiem magazynków do karabinu i dwie odtrutki na gaz bojowy. Wejdź po schodkach i na zachód. Zobaczysz dwoje drzwi. Zignoruj pierwsze i przejdź przez drugie. Za nimi na zachód. W skrzynce znajdziesz trzy bomby zegarowe, sześć magazynków do karabinu i trochę taśmy. Wróć się przez drzwi. Przejdź przez platformę i dalej w dół po schodkach. Na wschodzie leży skrzynka.
Zanim ją jednak przeszukasz, czeka Cię starcie z RC28, Fang, Jet-Elmer, Headnail, dwoma Siner i Hound. Po zmasakrowaniu RC28, idź na południe. Zabij teraz Headnaila oraz Sinera. W tym momencie pojawi się Jet-Elmer w Twoim zasięgu. Potraktuj pacjenta paralizatorem i wykończ. W tym samym czasie Meduza niech uśpi Fanga, a reszta ekipy go wykończy. Po walce możesz w końcu otworzyć pudło i wyjąć z niego środki lecznicze, magazynki do uzi i butelki z benzyną.
Udaj się na północ, gdzie napotkasz dziewczynę. Jest ona w szoku, a w dodatku kilku mutantów próbuje ją zabić. Zabij ją! Dziewczyna przemieni się w mutanta i w tym samym momencie pojawią się dwa Jet-Elmer. Użyj paralizatora i wykończ wszystkie mutanty. Kiedy już się z nimi uporasz, pójdź na zachód, gdzie znajdziesz pomarańczową kartę. Gdy ją podniesiesz, zostaniesz zaatakowany przez trzy Lilith i dwa Headnail. Lilith są bardzo groźne, dlatego najpierw rozpraw się z nimi. Użyj ognia oraz broni palnej i noży. Z kolei na Headnail użyj noży, bagnetów oraz pistoletów.
Masz zatem kartę. Idź na wschód po schodkach, a potem wzdłuż korytarzem aż dojdziesz do obserwatorium. Idź dalej na zachód i przyciśnij dźwignię. Otwórz skrzynię i wyjmij z niej cztery granaty, 24 magazynki do karabinu, cztery pociski z napalmem i bandaże. Wejdź na górę po schodkach i użyj pomarańczowej karty. Pojawi się pomost prowadzący na strych.
Kiedy dojdziesz po nim na miejsce, będziesz musiał pobomby, dwa koktaile molotowa i trzy sztuki tabletek przeciwbólowych. Otwórz drzwi, które znajdują się na północy. Usłyszysz wtedy groźny głos. Użyj bomby na drzwiach i wróć się do mostku koło obserwatorium. Pójdź na zachód, gdzie znajdziesz czerwony klucz. Podnieś go, a natychmiast zostaniesz zaatakowany przez dwa Headnail, dwa Pain God i Jet-Elmera. Musisz ich bardzo szybko załatwić, bo w innym przypadku po sześciu turach bomba na środku lokacji wybuchnie. Tak jak zawsze zacznij od Jet-Elmera, strzelając w beczkę koło niego. Potem rozpraw się z Pain God i Headnail.
Po tej rzeźni otwórz skrzynkę na południu i wyjmij z niej sześć sztuk naboi do karabinu, paralizator. Teraz masz czerwony klucz. Wróć się z nim na pierwszą lokację w muzeum i użyj go przy monitorach. Niebieski laser zniknie i będziesz



walczyć z dziewięcioma Pain God. Wal do nich z karabinu. Nie używaj na nich przypadkiem napalmu, bo im to krzywdy nie wyrządzi. Karabin w zupełności wystarczy. Ewentualnie użyj bagnetów.
Skieruj się na północ, a później na północny-wschód. Napotkasz tam Stingera. Rozdziel swoich ludzi tak, aby nie mógł ich wszystkich uśpić jednym strzałem. Meduza jest uodporniony na tego rodzaju sztuczki, więc wyślij go na potwora, aby go nieco uśpił. Po zabiciu Stingera pójdź na południe. Po drodze Meduza zwariuje i będziesz go musiał niestety zabić, ponieważ rzuci się na Ciebie. Oprócz Meduzy będziesz musiał odesłać do innego świata dwie Lilith i dwa Pain God. Najpierw wykończ Meduzę, bo jest najbliżej. Potem poczekaj aż reszta mutantów podejdzie. Zapal Lilith i dobij bagnetami oraz pistoletami. Karabinami rozpraw się z Pain God.
Skieruj się na południe do skrzynki. Są w niej ukryte trzy zmuszony do walki z Guard oraz dwoma Lucy. Najpierw zajmij się Lucy Joan i każ odejść Sullivanowi na bezpieczny dystans. Po rozprawieniu się z Lucy, zabaw się z Guard. Masz jeszcze napalm? To znakomicie. Użyj go, a potem paralizator. Możesz teraz swobodnie przejść na następny poziom.

5. Miasto

Wyjdź z muzeum na ulicę. I skieruj się ulicą na zachód, gdzie czeka Cię potyczka z dwoma Garcia. W tym momencie niewidzialny mutant ugryzie Joan, zakażając ją. Niestety antidotum nie zadziała, więc musisz szybko zakończyć bitwę. Kiedy ją zakończysz, Joan umrze. Rusz na zachód. Znajdziesz tam skrzynkę z czterema granatami, 18 magazynkami do karabinu, 18 pocisków do uzi i pięć bandaży.

Teraz skieruj się ulicą na południe, aż zobaczysz garaż. Wejdź do niego i otwórz bagażnik samochodu. Znajdziesz tam worek na pomidory. Doda Ci on życie wielokrotnie :). Otwórz skrzynkę na północy, a zdobędziesz miotacz ciekłego azotu, kamizelkę, trzy sztuki napalmu i trzy bomby. Wyjdź z garażu.

Idź ulicą na zachód, aż ujrzysz zaparkowaną niebiesko-białą ciężarówkę. Pójdź na południe i wejdź po schodkach na górę. Otwórz skrzynkę i wyjmij dwanaście magazynków do uzi, granaty, osiemnaście nabojów do pistoletu i leki. Wyślij Jacka z łomem w stronę domu. Użyj łomu na desce z drugiej strony domu, a znajdziesz karabin jonowy. Wyjdź z pomieszczenia przez dziurę we wschodniej ścianie.

Na zewnątrz, po podniesieniu pokrywy, znajdziesz trzeci dysk. Wróć do reszty zespołu. Na ulicy napotkasz Jet-Elmer dwa Squatkers i kobietę. Ocal ją! Nazywa się Anna Hutchins i ma wyłupiasty głos. Jest poza tym dziennikarką. Rusz teraz na północ, przez tunel, a napotkasz Puppet. Walka z nią jest ośmiorundowa, więc możesz z niej zrezygnować, omijając muzeum, ale wtedy stracisz okazję do zdobycia broni i amunicji. Wybór należy do Ciebie. Niestety walka z Puppet nie jest taka łatwa. Głównie dlatego, że przeciwko niej nie możesz użyć broni palnej, dzięki, jest całkowicie nietykalna. Musisz zatem skorzystać z innej broni. Najpierw porażaj ją paraliżatorem lub środkami usypiającymi, a następnie załatwiaj kijami oraz toporem. Innym sposobem jest dźgnięcie jej od tyłu, gdy jest uśpiona.

Po walce udaj się na północ i wyjdź z tunelu. Zobaczysz sklep na północy lokacji. Wejdź do niego, lecz za nim to zrobisz, dopadną Cię dwa Squatkers, dwa Needles, dwa Carcis oraz Reverend Insect. Ponieważ Jarek w tym momencie jest trochę oddalony od grupy (a tym samym nie może go atakować), musisz skupić napastników na pozostałych członkach drużyny. Najpierw zabij Reverend Insect, bo może on zamrozić cały Twój team. Kiedy już się z nim rozprawisz, przyślij Thiery i Cole'a na pomoc Jarkowi.

Teraz wejdź do sklepu. Otwórz pudełko i wyjmij sześć granatów z gazem bojowym, dwanaście magazynków amunicji oraz środki lecznicze. Potem idź na zachód do opuszczonego bloku. Jest tam skrzynka (pokoju na wschód) z kluczem, pięcioma strzałkami usypiającymi, miotaczem i ostatni dysk. Wyjdź z budynku.

Wróć się do sklepu, a stamtąd idź na północ, aż napotkasz generała Krasowa i jego ludzi. Okazuje się, że są to ci sami ludzie, którzy każą Ci iść na szych. Trzeba ich pokonać, a to nie jest łatwe zadanie przeciwników. Użyj miotacza energii, karabinu jonowego oraz miotacza ognia, starając się miotaczem energii sprząc jak najwięcej przeciwników.

Kiedy skończysz z generałem i jego ludźmi, idź dalej, ale za moment natkniesz się na kilka Needles oraz Sister of Mercy. Nie możesz teraz strzelać, ponieważ obok stoją dzbanki z benzyną. Jeden niecelny strzał i kaboom! Musisz zatem załatwić ich bagnetami, nożami i toporami oraz kijami. W północno-zachodniej części lokacji ujrzysz skrzynkę, której pilnuje Iwas Cripple. Użyj na niego paraliżatora i dobij czymś ciężkim. W skrzynce znajdziesz rakietnicę, osiem magazynków do strzelby, lekarstwa i bandaże. Wróć do muzeum, a tam idź do wrót i za nimi na zachód, aż dojdziesz do pomnika wyglądającego jak... hmmm... może jak rakieta? Stamtąd na północ do kolejnych wrót. Otwórz je kluczem i pójdź po drabinie do skrzynki.

Zanim ją jednak przeszukasz, musisz pokonać dwa Reverend Insect i dwa Lucy. Od razu rzuć w Reverend Insect granaty z gazem, a na Lucy użyj karabinu jonowego oraz pozostałej broni palnej. W skrzynce znajdziesz sześć rakiet, kamizelkę kuloodporną, dwanaście magazynków do karabinu i sześć bandaży.

Skieruj się do tunelu. Otwórz drzwi za pomocą rakietnicy i bądź przygotowany na walkę z dwoma Squatkers, trzema Needles i Reverend Insect. Potem na południe rozstawione wabiki i czekaj, aż mutanty same wejdą Ci pod lufy. W środku wejdź do windy i pojedź na górę. Tam natkniesz się na Pain God i Reverend Insect. Użyj na Pain God karabinu jonowego oraz granatów, miotacza ognia, a na Reverend Insect strzelby oraz karabinu. Otwórz skrzynkę i wyjmij trzy granaty z gazem, miotacz energii, kamizelkę oraz szalone tabletki. Wróć się do windy, a potem do recepcji. Stamtąd jedź w dół.

Wyjdź z windy i wejdź po schodkach do skrzynki. Znajdziesz w niej trochę granatów i opatrunków. Weź wszystko, co się da od dziennikarki i Sławskiego (musisz ich tu zostawić). Wyjdź z piwnicy, a natkniesz się na Mutanta. To chyba najtrudniejszy przeciwnik w grze. Aby go trafić, musisz podejść jak najbliżej, narażając się na jego ciosy, ale nie ma innej rady. Niestety, w walce z karabinu jonowego i strzelby, ile się da. Kiedy już go pokonasz, możesz wyruszyć do następnego poziomu.

Bronie

Bagnet - 10 HP, typ ataku normalny
Pięści - 10 HP, typ ataku normalny
Topór - 25 HP, typ ataku normalny
Kij baseballowy - 15 HP, typ ataku normalny
Łom - 15 HP, typ ataku normalny
Paralizator - ogłusza mutanty,
typ ataku ogłuszenie
Pistolet - 15 HP, typ ataku normalny
Karabin - 25 HP, typ ataku normalny
Strzelba - 30 HP, typ ataku normalny
Uzi - 25 HP, typ ataku normalny
Miotacz ognia - 30 HP, typ ataku ogień
Wyrzutnia rakiet - 70 HP, typ ataku ogień
Karabin jonowy - 100 HP, typ ataku energetyczny
Wyrzutnia napalmu - 30 HP, typ ataku ogień
Miotacz ciekłego azotu - zamraża, typ ataku zamrożenie
Pistolet na strzałki - usypia, typ ataku ogłuszenie
Granaty - 30 HP, typ ataku normalny
Granaty ogłuszające - 5 HP, typ ataku ogłuszenie
Granaty z gazem - 15 HP, typ ataku trucizna
Noże do rzucania - 20 HP, typ ataku normalny
Butelka z benzyną - 5 HP, typ ataku specjalny
Butelka z wódką - 5 HP, typ ataku specjalny
Bomba zegarowa - 60 HP, typ ataku ogień

TIPSY

6. Laboratorium

Od razu mówię, zadaj na tym poziomie wszystkie pomysły! Aha, aby nie psuć Ci zabawy, postanowiłem nie pisać co konkretnie znajdziesz w poszczególnych skrzynkach. Odkryj to sam!

Rozpocznij idąc na północ do skrzynki. Opróżnij ją, skieruj się na zachód, przechodząc przez drzwi. W środku uruchom panel. Wyjdź z pomieszczenia i idź na północ. Ignorując teleportery i pociąg. Zatrzyma Cię w końcu patrol NATO, a to oznacza walkę. Użyj karabinu jonowego i strzelaj w nich. Możesz użyć również czegokolwiek tylko nie miotacza energii.

Dalej na północ i do biura. Pociągnij dźwignię, a posłuchaj rury. Wyjdź z pomieszczenia i idź wzdłuż torów kolejowych. Natkniesz na dwie Sister of Mercy oraz dwa Harvester. Uśpij ich i załatw bronią palną oraz miotaczem ciekłego azotu.

Omiń schody i podążaj na południe, otwierając i opróżniając skrzynki. Później na północ i po schodkach w dół. Trzymaj się teraz dołu ekranu, idąc cały czas na zachód do skrzynki. Po jej opróżnieniu, pójdź na środek laboratorium i znowu na północ. Czeka Cię walka z tym samym co zabiło Jacka, czyli niewidzialnym potworem. Ta walka jest ciężka. Miej oczy szeroko otwarte i rozglądaj się, z której strony atakują. Nie używaj przypadkiem miotacza ognia ani karabinu jonowego. Strzelaj po prostu na ślepo, na szczęście nie mają oni zbyt wiele zdrowia.

Po walce idź na północ do generatora prądu. Wyłącz go. Wróć się na schody i idź na północ przez most. Opróżnij skrzynkę i idź na północ, gdzie wyłączysz teleportery. Potem skieruj się na południe i przejdź przez tory kolejowe. Teraz trochę na północ, gdzie napotkasz dwa mutanty, a w chwilę potem nadejdą dwa Reverend Insect. Uważaj na ich bomby lodowe. Zaatakuj ich ogniem, ale pamiętaj, aby nie używać napalmu.

Przejdź przez most, a znajdziesz się w centrum laboratorium. Wyłącz komputery, które ujrzysz na wschodzie i powkładaj dyski Mamuta do stacji. Spotkasz się z Wasilijem Dobrowskim, a myślałeś, że jest on już szywny. Opowie Ci on ciekawą historię o mutantach, a potem Jarek go wysłuchuje. Później zostaniesz zaatakowany przez siedmiu żołnierzy NATO i generała Lamarra. Rozpraw się z nimi. Kiedy generał Lamarr będzie umierał powie Ci, że Dobrowski jest w zmowie z Kosowem. Oczywiście ma on rację, bo jak się okaże głównym bossem jest właśnie Dobrowski. Ma on aż 500 HP, więc będzie trudnym gnojkiem do pokonania. Niemniej jednak nie jest on odporny na środki usypiające i ogłuszające. Spal go! Użyj napalmu, miotacza ognia, a potem kiedy będzie płonął wal w niego ze wszystkiego co masz. Cały czas także szprycuj go środkami usypiającymi! Na koniec przywal mu jeszcze z miotacza energii...

Porady ogólne:

1. Przed każdą walką zrób save'a.
2. Porozstawiane beczki są bardzo przydatne. Zwabiaj w ich pobliże mutanty, a potem strzel w beczkę...
3. Kiedy zdobędziesz amunicję, rozdziel ją równo pomiędzy Jarka, Thiery i Sullivana. Jeżeli coś zostanie, to daj pozostałym członkom ekipy. Tak samo rób ze znalezionymi bandażami.
4. Używaj broni ręcznej! Po pierwsze, często szkoda amunicji, a po drugie po pewnym czasie np. topór może stać się równie niebezpieczną bronią co karabin.
5. Zawsze sprawdzaj czy członkowie drużyny dysponują dobrym wyborem broni. Nigdy nie wiadomo, co się przyda.
6. Lecz swoich podopiecznych jak najczęściej.

Kinga Mróz & Eli

producent: Sierra
platforma: PC

Gabriel Knight 3

Blood of the Damned, Blood of the Sacred.

W Rennes-le-Château, niewielkiej wiosce w Europie, oczekuje na rozwiązanie kolejna wielka tajemnica. Gabriel Knight oraz jego asystentka Grace Nakimura, para weteranów, która już wcześniej rozwikłała zagadkę dwóch innych przedziwnych zdarzeń, została wezwana do księcia Jamesa z Albanii, aby chronić jego nowonarodzonego synka przed "nocnymi gośćmi".

Niestety ulokowana para przyjaciół pozostaje bezradna, gdy [illegible] dziecka, owi porywacze się wdzierają się do rezydencji i zabierają malca w nieznanym kierunku. Gabriel nie dając za wygraną, podąża za nimi, aż do Rennes-le-Chateau, gdzie budzi się po przepychance z dwoma porywaczami. W zatęchłej francuskiej wioseczce zaczyna się kolejna, niesamowita przygoda Gabriela oraz jego asystentki.

Solucja zawiera wszystko, co jest niezbędne do pomyślnego ukończenia zabawy, rozwiązania tajemnicy wioski oraz odnalezienia porwanego synka. Całość podzielona została na trzy części, rozdzielające kolejne dni przygody, natomiast każdy dzień podzielony jest na kilkugodzinne bloki czasowe, które należy przejść, aby dany dzień został całkowicie ukończony. Niestety, ze względu na rozbudowanie gry, solucja nie zawiera wszystkich dróg prowadzących do rozwiązania, jakkolwiek niekiedy w tekście zawarte są wskazówki dotyczące dodatkowych, opcjonalnych zadań. Jeśli będziesz kierował się tekstem od początku do końca, poprawnie wykonywał zadania, powinieneś całą grę ukończyć z 927 punktami na 965 możliwych.

Dzień Pierwszy

[illegible] - Grasz jako Gabriel Knight

Zabawa zaczyna się w hotelowym pokoju Gabriela, który został mu przydzielony w recepcji. Poprzedniej nocy bohater nasz gonił za dwoma facetami, którzy porwali dzieciątko księcia Albanii, więc trudno się dziwić z niezmiernego połturbowania Gabriela. Ranek jednak okazał się dla Gabriela mniej bolesny niż noc, dzięki czemu czuje się on na siłach, aby dalej kontynuować śledztwo.

Tę spokojną chwilę postaraj się wykorzystać na zapoznanie się ze sposobem kierowania postacią oraz dokładnym przejrzeniem obrębu pokoju. Najwygodniej będzie wędrować ruchomą, wszędobylską kamerą po całym pomieszczeniu i dokładnie oglądać widoczne przedmioty wystroju oraz ewentualnie wysłuchać jakiegoś zgryźliwego komentarza Gabriela, który jest jego specjalnością. Gdy już zapoznasz się z tą całą obsługą zabawy, podejdź Gabrielem do [illegible], niedaleko okna szafy i otwórz jej drzwi. Znajdziesz tam kawałek taśmy klejącej oraz wieszak (masking tape, hanger). Obie rzeczy schowaj do kieszeni do późniejszego wykorzystania. Nadszedł czas na wyjście z pokoju i zapoznanie się z innymi przybyłymi hotelowymi gośćmi. Drzwi wyjściowe znajdziesz ukryte w wąskim korytarzyku. Otwórz je i wyjdź na pierwsze piętro hotelowego korytarza. Podobnie jak w tysiącach innych hotelowych korytarzy, widoczne drzwi prowadzą do pomieszczeń poznanych gości (z wyjątkiem odpowiednio oznakowanych drzwi dla służby, którym zainteresujesz się nieco później w grze). Z pewnością nie będziesz miał później problemów z zapamiętaniem kto pod jakim numerem mieszka, [illegible]. Na razie zamiast ćwiczyć pamięć, zejdź na dół widocznymi po obu stronach korytarza schodami (nieważne, które wybierzesz, oba zejścia zaprowadzą cię do tego samego miejsca), aby dostać się do hotelowego holu.

Nowe pomieszczenia i możliwość nowych przedmiotów, punktów do zdobycia. Nie spiesząc się, po kolei postaraj się dowiedzieć nieco więcej o nowej lokalizacji. Możesz już teraz schować do kieszeni kolejną rzecz, którą będzie cukierek z miseczki, stojącej na kredensie pod ścianą. Zawsze jednak będziesz mógł po niego wrócić w każdym momencie gry, ale jeśli już znajdujesz się w holu, nic chyba nie stoi na przeszkodzie, abyś właśnie teraz napełnił swoją kieszeń. Po zakończeniu szczegółowego rozglądania się po pomieszczeniach, skieruj się w stronę hotelowej recepcji i porozmawiaj z widocznym za ladą urzędnikiem Jeanem. W twej pierwszej rozmowie postaraj się wyczerpać wszystkie tematy i rób tak zawsze - poza małymi wyjątkami, które ci wskażę - za każdym razem, gdy będziesz otwierał usta do kogoś. Po rozmowie uważnie przyjrzyj się biurku recepcjonisty, zwracając szczególną uwagę na księgę gości, przeczytaj ją i skieruj się do widocznych w jednym z rogów holu stolików i krzeseł dla strudzonych zwiedzaniem, gdzie znajdziesz niejakiego Emilio Baza. Pierwszy gość hotelu, którego spotkasz na swej drodze, nie będzie zbyt rozmowny, ale uprzejmie się do niego zwracając [illegible] znajomość. Jeśli dokładnie przejrzałeś biurko recepcji oraz przedmioty tam leżące, z pewnością pamiętasz czarny flamaster (black marker), który tam się znajdował. Możesz poczekać, aż Jean [illegible] opuści na momencik swoje stanowisko i wtedy spróbować szczęścia w swej pierwszej w grze kradzieży [illegible], ale nie musisz jeszcze tego robić, jednak nalegam, teraz może to być znacznie łatwiejsze. Flamaster możesz zabrać dopiero w momencie, gdy będziesz pewien, iż ci się przyda, jednak zawsze będziesz musiał odczekać nieco dłużej, aż Jean opuści stanowisko, w końcu na pewno to zrobi. Gdy flamaster bezpiecznie wyląduje w twojej kieszeni, odszukaj czerwoną kurtynę, przesuń ją i wejdź do pomieszczenia z budkami telefonicznymi dla gości.

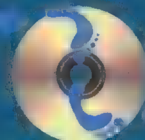
Tak, jak poprzednim razem, sprawdź dokładnie środowisko, w którym się znalazłeś, przeglądaj sobie wszystkie istotne miejsca oraz elementy, a następnie najedź do swojej kieszeni (wciskając na klawiaturze klawisz I lub klikając prawym klawiszem myszy i wybierając ikonkę Inventory). Z kieszeni wybierz wizytówkę księcia Jamesa, weź ją ikonką ręki i umieść w ten sposób w odpowiednim slocie. Po "wyjściu" z kieszeni (EXIT) kliknij na jednym z telefonów i użyj wizytówkę na słotce telefonicznym. Gabriel automatycznie wybierze numer telefonu do siedziby księcia. Rozmowa będzie dosyć krótka, wszak jeszcze nie zdobyłeś niezbędnych informacji i śledztwo dopiero się zaczyna. Rozmowę możesz z księciem przeprowadzić [illegible].



Po rozmowie wyjdź z pomieszczenia komunikacji i zmierzaj [illegible] wejście do jadalni (chyba że [illegible] bez drzwi, jedynie zakryte parawanem). Jadalnia umiejscowiona jest pomiędzy parą schodów, którą dostałeś się do hotelowego lobby ze swego pokoju. Wejdź do jadalni, aby tam zobaczyć ciekawą, animowaną scenkę spotkania Gabriela ze starym "druhem" przyjacielem Mosely, detektywem z Nowego Orleanu, który nie wiadomo dlaczego znalazł się teraz w tym samym miejscu co Gabriel (jakoś jednak będzie to nie w smak). Po niemiłej pogawędce wróć do hotelowego holu i zlokalizuj drzwi wyjściowe. Na zewnątrz rzuca się na oczy niewielki, stary samochód oraz stojąca przy nim interesująca kobieta. Podejdź do niej i podtrzymaj z nią zapoznawczą konwersację. Dowiesz się, iż jest ona prowadzącą wycieczkę, rezydującą w hotelu i nazywa się Madeline Buthane. Podczas rozmowy dokładnie wypytaj ją o wszystkie interesujące cię szczegóły oraz porządnie obejrzyj auto, którym prawdopodobnie obwozi po lokalnych zabytkach swoją wycieczkę.

Miasteczko, które przyjdzie ci zwiedzać podczas gry, nie jest zbyt wielkie, kilka ulic na krzyż, zabytkowe muzeum, kościół oraz piękna dziewiętnastowieczna willa to niemalże wszystkie ważniejsze punkty w miasteczku, stojące obok siebie. Na szczęście po krótkim spacerze nie będziesz miał problemów ze zlokalizowaniem odpowiednich miejsc, zwłaszcza jak na turystyczny kurort przystało wszędzie są drogowskazy ilustrujące całą drogę. Wyjdź przez główne przejście hotelowe na ulicę i skręć w lewo w stronę widocznego w oddali [illegible]. Zatrzymaj się i jeszcze raz spójrz w lewo, aby zlokalizować sklep z księgami. Podejdź do szyby wystawowej i uważnie pooglądaj to, co jest na niej wystawione. Zainteresuj się książką ze Świętym Graalem [illegible] (Holy Grail), lecz niestety sklepik jest zamknięty i żywego ducha w pobliżu nie widać. Emilio, gość z którym rozmawiałeś wcześniej w hotelu, również postanowił zaczerpnąć nieco świeżego powietrza i usiadł na ławeczce znajdującej się obok wejścia do hotelu. Możesz ponownie spróbować z nim porozmawiać, ale nie spodziewaj się większych sukcesów, jest to najmniej rozmowny gość hotelowy ze wszystkich. Po rozmowie postaraj się znaleźć drogowskaz, wskazujący drogę do lokalnego muzeum. Jeśli masz problemy z odczytaniem, stojąc przy wejściu hotelowym skręć w prawo, a następnie skieruj się w lewo, aby ujrzeć odpowiedni budynek. Przy schodach uważnie przyjrzyj się tajemniczemu, niewielkiemu znakowi i wejdź schodami na górę do wejścia. Otwórz drzwi i przekrocz progi muzeum.

W środku uważnie przyjrzyj się pocztówkom pamiątkowym wystawionym do sprzedaży oraz stojącej pod ścianą skrzynce z przedmiotami zgubionymi przez zwiedzających. Na razie w niej znajdziesz czerwoną czapeczkę, której jednak jeszcze nie będziesz mógł zabrać ze względu na moralne przekonania Gabriela. Skieruj się więc do siedzącej za ladą starszej kobiety kustosza Madame Girard i wypytaj ją o wszystkie możliwe tematy, a w szczególności ten o Świętym Graalu. Po rozmowie odwróć się, po niewielkich schodkach wejdź na górę do samego serca muzeum. Tam znajdziesz na zabytkowych tablicach i rycinach historię Templariuszy oraz niejakiego Saunière. Przeczytaj dokładnie wszystkie widoczne panele z obu stron, a następnie podążaj [illegible] na drugim końcu sali dwóch kobiet. Przez moment będziesz mógł podsłuchać konwersację pomiędzy nimi, następ-



[illegible] przedstaw się uprzejmie i porozmawiaj na wszelkie możliwe tematy. Na parterze przy ścianie [illegible] zapytaj tam [illegible]. Gdy skończysz, wyjdź z muzeum i wróć do hotelu, aby zakończyć pierwszy z wielu bloków czasowych.

Dzień Pierwszy

[illegible] Knight

W hotelu skieruj się jeszcze raz do jadalni, aby napotkać kolejne [illegible] postacie, przewijające się przez całą grę. Będziesz miał okazję być świadkiem niewielkiej scenki pomiędzy [illegible] znajomą Buchellego, a jeszcze nieznajomym, [illegible] Wilkesem. Zanim Gabriel wejdzie, podsłuchaj interesującą rozmowę, aby za chwilę wejść zauważony już do pomieszczenia. Porozmawiaj z nimi, czyli Madeline oraz Wilkesem, wyczerpując wszystkie możliwe tematy. Będąc jeszcze w jadalni, podejdź do bufetowego stolika i weź z niego [illegible] do późniejszego wykorzystania. Gdy zakończysz podejrzane działania w kuchni, wyjdź z jadalni i [illegible] już schodami wejdź na pierwsze piętro [illegible] bierz nogę. Trzeba [illegible] na dłoni każdego z [illegible] w ten sposób [illegible]. Gabriel skomentuje sytuację, natomiast po przeszukaniu kościoła i rozmowie z obydwoma paniami usłyszysz [illegible], iż przeznaczenie niewielki blok czasowy.

Wróć do hotelu i ponownie zajrzyj do jadalni, aby spotkać Lady Howard, Estelle oraz [illegible] przebywających się po mieszanych pokojach. Możesz porozmawiać z jednymi, jednak nie będziesz miał ochoty na pogawędkę z Buchellim tuż po tym, jak rozmawiałeś z nim w kościele. Wyjdź z jadalni, wejdź na piętro i [illegible] numer 33, w którym rezyduje twój znajomy Mosely. Zapukaj do drzwi i zaproszony wejdź do środka. Obejrzyj sobie scenkę rozmowy pomiędzy nimi [illegible], wykorzystując podczas niej wszystkie dostępne tematy rozmowy, a w szczególności o Grace oraz [illegible]. Jeśli uważnie się w słuchasz we wszystkie dźwięki, masz dobre głośniki, usłyszysz podejrzane szmery dochodzące od drzwi wejściowych do pomieszczenia. Przerwij pogawędkę i [illegible] do drzwi, aby [illegible] z [illegible] na [illegible] i je dokładnie przeglądnąć. Gabriel zgrzyta, szybko otworzy drzwi, aby zdemaskować podsłuchiwacza, którym okaże się być poczciwy Emilio [illegible] we piętro. Będziesz świadkiem kolejnej scenki pomiędzy Emilio Basza (mało rozmownym gościem) oraz dwiema kobietami, z którymi miałeś okazję pogadać sobie w muzeum Lady Howard oraz Estelle. Jeśli chcesz, możesz nachalnie pukać sobie do hotelowych pokoi (do swojego nie musisz), aby zapoznać się jeszcze z nieznajomymi i wyciągnąć odrobinkę więcej informacji.

Po rewelacjach rozochowawczych, zejdź na dół schodami do hotelowego holu i wyjdź na podwórko. Przyszła pora na zwiedzanie tutejszego kościoła, wszak być może zostaniesz nawet do niedzieli. Kościółek znajdziesz niedaleko poznanego wcześniej muzeum, ponadto drogowskazy powinny zaprowadzić cię za rączkę. Jeśli jednak nie, to wyjdź z hotelu, skręć w prawo i jeszcze raz w prawo. Otwórz drzwi kościoła i wejdź do środka. Tam czeka cię kolejna scenka pomiędzy księżykiem o imieniu Abbe oraz innym, nieznajomym człowiekiem o nazwisku Buchelli. Po ich zakończonej rozmowie porozmawiaj z obydwoma dżentelmenami, wykorzystując wszystkie dostępne tematy rozmowy. Buchelli po rozmowie z tobą posłusznie opuści kościółek i wróci do hotelowej jadalni.

Musisz teraz wygospodarować sobie nieco czasu na dokładne zwiedzenie kościoła, obejrzenie każdego obrazka, statuetki czy innego przedmiotu znajdującego się w kościele. W pobliżu ołtarza, na biureczku znajdziesz nieco broszurek informacyjnych o niezwykłym miejscu, jednak wszystkie są w [illegible] francuskim języku. Abbe zapewni cię, że angielskie wersje powinny pojawić się jutro. Uważnie przyjrzyj się obrazowi znajdującemu się po lewej stronie wejścia do kościółka, który przedstawia cztery anielskie postacie. [illegible] ze swymi [illegible] czynnościami i wy[illegible]



[illegible]. W [illegible] zostawi szklankę na kredensie, by zaraz zamknąć drzwi i wrócić do przerwanej rozmowy z Moselyem. Po rozmowie wyjdź z pokoju i zabierz szklankę zostawioną przez Emilio Basza, skieruj się na podwórko, aby zakończyć kolejny duży blok czasowy.

Dzień Pierwszy

[illegible]

Nowy blok czasowy rozpoczniesz na podwórku hotelowym i [illegible], aby wydostać się z dusznego miasteczka i zwiedzić równie interesujące lokacje, porozmieszczane wokół Rennes-le-Château.

Skieruj się w stronę [illegible], zatrzymaj się przy niej i [illegible] w pobliżu, powinieneś zauważyć wejście na podwórko sklepiku, w którym można wynająć [illegible] przez Gabriela [illegible]. Wejdź na podwórko i porozmawiaj z właścicielem na temat możliwości wynajęcia motocykla. Niestety [illegible], że [illegible] i wszystkie motocykle są zajęte przez wycieczkowiczów i jedynie jakiś nieużywany pojazd może znaleźć się w posiadaniu Gabriela. Takie to jednak nie odpowiada, więc Gabriel wpadnie na szatański pomysł, aby przebrać się za jednego z [illegible] i w jego imieniu wypożyczyć motocykl. Wybór padnie na [illegible] z Nowego Orleanu, czyli Moselya.

Do skutecznego przebrania potrzebujesz kilku przedmiotów połączonych ze sobą, aby zamulić [illegible] i być skutecznym.

Wróć do muzeum i tym razem bez moralnych oporów zabierz ze skrzynki rzeczy [illegible] czerwoną czapeczkę, następnie skieruj się do kościoła. Nie wchodź do głównego budynku, zamiast tego skieruj się w prawo, aby zauważyć ścieżkę prowadzącą na tyły kościoła, na których znajduje się stary cmentarz, wejście do biura oraz domu Abbe. Jeśli chcesz i masz ochotę, możesz przejrzeć sobie wszystkie napisy na nagrobkach i wysłuchać [illegible] komentarzy Gabriela. Przyjrzyj się również [illegible] wejściu do biura Abbe oraz frontowym drzwiom do jego domu. Jeśli chcesz, możesz już teraz otworzyć okno do biura Abbe (nie te z kwiatkami, tylko tuż przy wejściu [illegible]) i zostawić sobie [illegible] na późniejsze zadanie. Spójrz teraz na jego domek i zauważ, iż właśnie zajmuje się on [illegible] swoich [illegible]. Poczekaj, aż [illegible] w przestronnym domu, aby w tym czasie [illegible] do [illegible] i schować [illegible] do kieszeni. Tak uzbrojony wróć do wejścia głównego kościoła i skręć w lewo na [illegible] uliczkę i idź dalej tą ścieżką. Gdy dojdziesz do końca uliczki, ujrzysz czarnego, [illegible] się w pobliżu kota. Podejdź do zwierzątka i [illegible] się przyjrzeć uważnie kotu, a nawet go pogłaskać. [illegible] zwierzę [illegible] małą [illegible] w [illegible] drewnianych drzwiach. Gabriel zauważy, iż nieco sierści kota przyda mu się w przebraniu za Moselya. Uważnie przyjrzyj się drzwiom w które kot się ukrył, następnie ze swojej kieszeni wyciągnij kawałek taśmy klejącej (zabrałeś ją na samym początku z szafy hotelowej), a następnie użyj jej na dziurze w drzwiach. Gdy zauważysz się kot po [illegible] na [illegible] ruchu. [illegible] rękami do niego nie będziesz w stanie się dostać, więc ze swej pojemnej kieszeni wyjmij spryskiwacz, zabrany Abbe i użyj go na kocie. Po raz drugi kot [illegible] przez [illegible] w bramie, lecz tym razem zostawi na taśmie [illegible] swojej sierści. Weź taśmę klejącą z sierścią i schowaj do kieszeni. Wróć do hotelu i postaraj się [illegible] na [illegible] wszystkie przedmioty, o których wspominałem na początku, czyli czarny flamaster z biurka recepcji, [illegible] z hotelowego holu oraz [illegible] z jadalni. Możesz w trakcie tego [illegible] porozmawiać [illegible] z Lady Howard oraz Estelle na temat [illegible] pokojów z Emilio, której byłeś nieco wcześniej świadkiem.

Przyszła pora na [illegible] przygotowań. Wejdź na piętro i zapukaj do drzwi Moselya (numer 33). [illegible] tam porozmawiaj z nim na temat paszportu oraz poradź mu, aby zawsze ten dokument nosił przy sobie. Wyjdź z pomieszczenia i [illegible] na korytarzu hotelowym [illegible] scenkę (jedyny taki w tym otoczeniu), użyj cukierka z kieszeni i połóż go na stoliku pod obrazem. Skieruj się do hotelowego holu i przyglądaj się [illegible] z [illegible] do hotelowych gości, znajdujący się w pobliżu biurka recepcji. Ważny jest oznaczony numerem 33. Będąc pewnym, że to właśnie [illegible] Moselya na dół bez wyraźnego powodu. Wracaj szybko na górę, [illegible] po prawej stronie i kamerą wyśledź Moselya, który zatrzymał się przy obrazie, [illegible], aby zjeść zostawiony tam przez ciebie cukierek. W momencie, gdy będzie on zajęty jedzeniem, [illegible] z jego tylnej kieszeni i [illegible] go wyciągnij. Bardzo ważne jest, w tym przypadku strone, od której się zakradasz; jeśli wybierzesz złą, Mosely na pewno cię zauważy i nic z kradzieży. Jeśli nie dowiesz się, gdzie [illegible] w rzeczywistości jest [illegible] i możesz [illegible] powtórzyć tyle razy, ile razy [illegible] paszport swego znajomego. Wierz mi, jest to wykonalne, zwłaszcza gdy przyjrzysz się na [illegible] całemu w przypadku.

Z paszportem w rękach udaj się do jeszcze pustego pokoju Moselya (numer 33) i wejdź do środka. Masz mało czasu, więc bez zastanawiania się zabierz z wieszaka obok drzwi jego złoty [illegible] i schowaj [illegible] do spodni. Również i ten manewr może sprawić ci niewielką trudność, gdyż czasu naprawdę szybko ucieka, a gość hotelowy może w każdej chwili wrócić. Pamiętaj, iż zawsze możesz powtórzyć operację z wywabieniem go z pokoju hotelowego. [illegible] go z hotelu. [illegible] na dół za każdym, nawet minimalnym razem. Uzbrojony w odpowiednie elementy, zajrzyj do swej kieszeni (inventory), sięgnij po czarny flamaster, użyj go na zdobytym paszporcie Moselya, dorysować mu wąsy na zdjęciu. Następnie użyj [illegible] na [illegible], aby stworzyć dla siebie czarne wąsiki. Na [illegible] użyj czarny [illegible]

[illegible] na wąsikach, a najlepiej na tym wszystkim [illegible] płaszcz, aby skompletować owy swój doskonały kamuflaż.

Nadeszła pora na oszukanie gościa, który wypożycza motorki. Gdy wkroczysz na podwórze z zaparkowanymi motorami, [illegible] do kieszeni i użyj na [illegible] stworzone przez siebie przebranie. Ujrzysz scenkę, w której Gabriel przebrany odpowiednio, [illegible] właściciela wypożyczalni i zyskuje wspaniałego, nowiutkiego Harleya na swój własny, prywatny użytek. Przed tobą rozciągnęły się teraz nieograniczone możliwości. Harleyem dostaniesz się do dowolnych miejsc, jakie tylko [illegible] po powiedzeniu. Użyj kluczyki na Harleyu, aby pojawiła się mapa okolicy. [illegible] dalej będziesz mógł podświetlać punkty do których akurat możesz się udać. W miarę upływu czasu i postępów w grze ilość miejsc będzie odpowiednio się zwiększała, dając większe pole do popisu. Na mapie widzieć [illegible] czasu do czasu [illegible] punkcik, które oznaczać będą gości hotelowych, którzy postanowili również wybrać się na wycieczkę wokół miasteczka. Jeśli [illegible] się [illegible], to znaczy, że będziesz miał okazję kogoś bezkarnie pośledzić. Koniec gadania, warto [illegible] się ruszyć. Wskocz na swój motor i [illegible] na podświetlonym miejscu na mapie podpisanym jako Blanchefort. Natychmiast [illegible] zostaniesz przeniesiony do wybranego miejsca i znajdziesz się na niewielkim, [illegible] parkingu. Uważnie skieruj swą kamerę na drogę i wyczekuj dźwięku motoru, który za chwilę powinien się zjawić. Gdy tylko ujrzysz motocykl, natychmiast kliknij na nim i z wiszącego menu wybierz opcję "follow". W ten sposób [illegible] będziesz podążał za śledzonym obiektem.

Wilkes (czyli śledzony obiekt) zatrzyma się w miejscu na mapie, podpisanym jako L'Ermitage. Gdy tylko przyjedziesz na miejsce, [illegible] znaków pokazujących drogę do L'Ermitage. Gdy tylko uda ci się zlokalizować Wilkesa, porozmawiaj z nim, wyczerpując wszystkie możliwe tematy ([illegible] rób tak przy każdej rozmowie z [illegible]). Gdy tylko skończysz pogawędkę, wróć na parking i podejdź do jego zaparkowanego motoru. Uważnie się przyjrzyj rejestracji, stań dokładnie [illegible] i wyciągnij ze swej kieszeni osobisty notatnik. Przedmiot ten użyj na rejestracji motocyklu, aby zapisać sobie numer w notatniku do późniejszego użycia. Będziesz tak robił z każdym napotkanym motorem, dowiadując się do kogo należy i zapisując jego numer rejestracji w notatniku. Dzięki takim [illegible] manewrom później będziesz wiedział, kto wyjeżdża z miasteczka czy też czyj motor stoi zaparkowany przed jakąś [illegible] lokacją. Stojąc nadal na parkingu przy motorze Wilkesa, poczekaj, aż będzie mijać cię znajomy van pani Madeline Buthane. Lewym klawiszem myszy kliknij na [illegible] aucie i jeszcze raz wybierz opcję "follow". Ten manewr [illegible] cię za [illegible] do Coume-Sourde. Kierując się drogowskazami, wejdź głębiej w obszar i [illegible], aby ujrzeć sobie z nią kolejną, [illegible] pogawędkę. Jeśli chcesz, możesz po rozmowie z Madeline wybrać się do Blanchefort i kierując się znakami wejść na sam szczyt góry. Tam znajdziesz zabytkowe ruiny [illegible]. Stań na samym środku ruin i wyciągnij z kieszeni lornetkę, którą dostałeś razem ze swym wynajętym motocyklem. Użyj lornetkę na sobie, aby przemówić [illegible]. Strzałkami możesz przesuwać widok w prawo, w lewo, w dół oraz w górę, natomiast w momencie, gdy [illegible] Zoom 50x [illegible], że [illegible] na ważne miejsce i możesz je sobie przybliżyć dzięki lornetce. Jeśli uważnie się rozejrzysz i powiększysz odpowiednie [illegible], będziesz mógł ujrzeć jak Madeline kopie sobie [illegible] na Coume-Sourde.

Gdy [illegible] się już z [illegible] otaczającym Rennes-le-Chateau, wskocz na motorek i na mapie jako punkt docelowy oznacz Couiza Train Station. Gdy tam się znajdziesz, uważnie rozejrzyj się po otoczeniu, aby między innymi po lewej stronie wejścia do stacji dojrzeć taksówkarza. Koniecznie podejdź do niego i porozmawiaj, gdyż facet był świadkiem jak owej poszukiwanej przez ciebie [illegible] nocą spod stacji. Porozmawiaj z nim [illegible] czeka cię niemiła niespodzianka. Jak wiadomo taksówkarze [illegible] zarobić w takiej zapadłej dziurze i bardzo często potrzebują pieniędzy. Informacja jest dobrym towarem, w związku z tym niestety będziesz musiał aż dwa razy zapłacić taksówkarzowi za jego cenne wskazówki. Podczas konwersacji dwa razy użyj swojego portfela na taksówkarzu, aby [illegible] od

odpowiedniego zakończenia. Nadszedł czas, aby wyjść do środka stacji kolejowej. Tam uważnie rozejrzyj się po otoczeniu, zapoznaj się z wszystkimi [illegible] przedmiotami, a następnie podejdź do Marii, sprzedawczyni biletów i porozmawiaj z nią. Gdy zakończysz rozmowę podejdź do tablicy z przyjazdami i odjazdami pociągów, aby zauważyć, iż nie było żadnego [illegible] pociągu z Nantes, w związku z tym Buchelli musiał cię okłamać. Gdy zakończysz swe małe odkrycia wskocz na motocykl, aby zakończyć kolejny blok czasu.

Dzień Pierwszy

[illegible] - Grając jako Gabriel Knight

Nowy blok czasowy możesz zacząć ponownym odwiedzeniem Madeline Buthane w Coume Sourde, aby jeszcze raz z nią porozmawiać. Po tej czynności wsiądź na motor i odszukaj na mapie miejsce podpisane jako L'Homme Mort, decydując się na małą wyprawę w tamte strony.

Tam znajdziesz swego kumpla Mosely'a. Porozmawiaj z nim, aby uzyskać [illegible] dodatkowe informacje i nabrać co do niego kolejnych podejrzeń. Wróć na parking przy L'Homme Mort i uważnie przyjrzyj się motocyklowi Mosely'a. Podobnie jak w przypadku Wilkesa zapisz sobie w swym notatniku numer rejestracyjny motoru, aby zawsze już móc zidentyfikować do kogo ten motor należy. Po tej czynności wskocz na motocykl i skieruj się jeszcze raz do Blanchefort. Tam [illegible] znajome już oznaczenia drogi i skieruj się na szczyt góry, aby przy ruinach spotkać się z Emilio. Porozmawiaj z nim i ponownie użyj swej lornetki, aby podziwiać przez chwilę widoczki. [illegible] dzięki temu móc dojrzeć urocze spotkanie Mosely'a oraz Buthane przy L'Homme Mort.

Gdy zakończysz swoje szpiegowanie zejdź na parking przy Blanchefort i zapisz numer rejestracyjny motoru należącego do Emilia. W tym momencie powinieneś mieć w kieszeni trzy zapisane numery rejestracyjne: Emilio, Mosely oraz Wilkes. Z parkingu nie wsiadaj na motocykl tylko uważnie poszukaj wskaźnika pokazującego drogę do Roque Negre, aby znaleźć tam Wilkesa pracującego przy [illegible] i skomplikowanej maszynie. Porozmawiaj z nim, nie zapominając spytać o jego dziwne urządzenie, a po rozmowie zejdź na parking i jeśli wcześniej tego nie zrobiłeś teraz masz okazję, aby dowiedzieć się jakie numery rejestracyjne ma motor Wilkesa. Teraz, jeśli tylko chcesz nabić sobie dodatkowych punktów, możesz skierować się z powrotem do Rennes-le-Chateau, [illegible] i udać się na cmentarz za kościołem. Podejdź do okna prowadzącego do biura Abbe [illegible] przy grobowcu, jeśli będzie ono zamknięte, otwórz je i podsłuchaj rozmowę pomiędzy Madeline Buthane a Abbe. Po skończonym podsłuchiwaniu czas, aby złożyć wizytę wspomnianemu wcześniej w rozmowach Larry'emu Chesterowi.

Po dojechaniu na miejsce uważnie przyjrzyj się otoczeniu, a następnie zapukaj delikatnie do drzwi. Zostaniesz zaproszony uprzejmie do środka. Rozgość się i zostaw Larry'ego [illegible], na który gościu chętnie ci odpowie. Zanim wyjdziesz z pomieszczenia dokładnie przyjrzyj się [illegible] stojącemu na półce, będziesz później w grze miał z nim do czynienia. Po wizycie u Larry'ego, wróć do głównej wioski czyli Rennes-le-Chateau i po zaparkowaniu motorku na parkingu idź do hotelu. Jeśli zakończyłeś wszystkie zadania zgodnie z tą solucją, kolejny blok czasowy się zakończy.

Dzień Pierwszy

18:00 - Grając jako Gabriel Knight

Rozpoczniesz znajdując się wraz ze swym bohaterem w zaciszu swego hotelowego pokoiku. Będzie tam na ciebie czekała miła niespodzianka, otóż dwaj pomocnicy księcia, o których wspomniał podczas wcześniejszej rozmowy telefonicznej postanowili złożyć ci wizytę i porozmawiać z tobą. Odpowiedz uprzejmie na ich wszystkie pytania i gdy będą wychodzić z pokoju postaraj się w miarę dyskretnie śledzić dwójkę czarnych [illegible]. Wyjdź ze swego pomieszczenia, starając się nie stracić z oczu ludzi księcia i utrzymując od nich [illegible] dystans, wyjdź z hotelu i podążaj za nimi na drogę. Ujrzysz

jak kierują się w stronę kościelnego cmentarza prowadzącego do siedziby Abbe. Skieruj się w ich stronę i ukryj się za [illegible] grobowcem, znajdującym się przy oknie od biura Abbe (gdy klikniesz na grobowcu pokaże się ikonka "Hide"). Bezpiecznie ukryty, obejrzysz sobie scenkę pomiędzy Abbe oraz dwoma czarnymi panami od księcia, którzy raczej brutalnie obejdą się z Abbe. Gdy tylko goście odejdą, pozostań jeszcze chwilkę ukryty za grobowcem, aż do momentu, gdy zobaczysz w oknie biura, iż zapaliło się światło. Podejdź do okna, które powinno teraz być otwarte (jeśli nie to je otwórz) i z kieszeni wyjmij swój osobisty dyktafon. Nagraj nim telefoniczną konwersację Abbe z jakimś tajemniczym rozmówcą po francusku. Nie martw się jednak, gdyż później będziesz miał możliwość przetłumaczenia wszystkiego.

Możesz jeszcze prześledzić sobie gości od księcia, lecz nic ciekawego poza [illegible] samochodem w nieznanym kierunku nie dojrzysz. W związku z tym wróć do hotelu, aby sprawdzić co tam ciekawego się wydarzyło. Skieruj się w stronę jadalni, aby ujrzeć kolejną scenkę pomiędzy Buchellim a Wilkesem. Gdy scenka się skończy, będziesz mógł porozmawiać sobie z Buchellim, aby uzyskać nieco więcej tak przydatnych informacji. Wyjdź z jadalni i skieruj się do recepcji, w której tym razem dyżur nocny objęła niejaka Simone. Porozmawiaj z nią o grupie wycieczkowej, a następnie skieruj się na górę do swojego pokoju (numer 25), aby odkryć, iż Grace przyjechała za tobą i aktualnie odświeża się pod prysznicem.

Jeśli chcesz możesz teraz zabawić się we wścibskiego podsłuchiwacza i dowiedzieć się, co inni robią w swoich pokojach. Podchodząc do poszczególnych drzwi wyciągnij [illegible], którą zabrałeś Emilio i użyj jej na drzwiach. Jeśli ktoś będzie w danym pomieszczeniu na pewno coś usłyszysz, a czasami będzie to coś niezwykle interesującego.

Wróć się na podwórko z motocyklami i wskocz na swego Harleya. Na mapie zobaczysz ruszający się punkcik, będzie to samochód ludzi księcia Jamesa. Warto ich ponownie poszukać, w tym celu udaj się na dowolny parking (na przykład Blanchefort) i wypatruj przy drodze samochodu. Gdy tylko się pojawi, użyj opcji follow, aby w bezpiecznej odległości podążyć za nimi. Śledzony obiekt zatrzyma się przy domu Larry'ego Chestera. Niestety nie możesz w tej chwili tak bezkarnie za nimi zaparkować przed domkiem, gdyż oni by [illegible] w ten. Musisz dostać się tam niezauważony. Ponownie skieruj swój pojazd w kierunku Blanchefort i skieruj się w stronę góry. Tym razem nie wchodź na sam szczyt, tylko zatrzymaj się po pierwszym zakręcie [illegible], czyli w połowie drogi na górę. Kamerą dokładnie przeskanuj [illegible], aż zobaczysz [illegible] dach domu Larry'ego. Znajdź ścieżkę prowadzącą w tamtą stronę, aby dostać się niezauważonym na tyły domu.

Jeszcze raz powtarzam, iż musisz zachować szczególną ostrożność oraz dyskrecję. Podejdź do drugiego drzewa widocznego po stronie prawej, [illegible]. Lewym klawiszem myszy kliknij na drzewie i wybierz opcję Hide. Jeśli ukryjesz się za pierwszym drzewem Gabriel stwierdzi, iż ten punkt obserwacyjny jest [illegible] ze [illegible] i [illegible], dlatego warto jest abyś wybrał jednak drugie drzewo od prawej strony. Wygodnie już usadowiony za drzewem będziesz świadkiem powitania, jakie zgotuje swoim gościom Larry Chester. Zwróć wyjątkową uwagę na uścisk dłoni jaki tutaj panowie wymieniają podczas przywitania. Najlepiej będzie jak zapamiętasz lub zapiszesz kolejność. A oto ona: dotyk kciukiem, dotyk najmniejszym palcem, [illegible] uścisk dłoni, kciuki [illegible] do wewnątrz dłoni oraz na koniec dotyk pięścią. Gdy tylko [illegible] wejdą do domu Larry'ego, skieruj się z powrotem na parking do Blanchefort i wskocz na motor. Tym razem po raz pierwszy na mapie wybierz Rennes le Bains, kolejną spokojną [illegible]. Gdy dotrzesz na miejsce [illegible] zauważysz dwa zaparkowane na zewnątrz budynku motocykle. Jeden rozpoznasz jako należący do Wilkesa, a do [illegible] pomoże ci jeszcze [illegible] drugiego motocyklu. W tym celu wejdź do baru i przy ladzie zauważ siedzącego Wilkesa oraz Buchelliego [illegible]. Porozmawiaj z nimi, po czym [illegible] się na zewnątrz baru i zapisz numer rejestracyjny drugiego z motocykli, tym razem już wiesz, iż należy on do Buchelliego. Pod warunkiem oczywiście, iż wcześniej udało ci się zdobyć numer rejestracyjny motocykla Wilkesa, w przeciwnym wypadku nie będziesz miał pojęcia, który motocykl należy

do kogo

Czas, aby skierować się z powrotem do hotelu, wsiądź na motocykl i wybierz Rennes-le-Chateau. Gdy znajdziesz się na podwórku wypożyczalni motorów, przyjrzyj się dokładnie motocyklowi z dwoma miejscami należącym do Lady Howard oraz Estelle. Jeśli wcześniej je śledziłeś, możesz zapisać sobie już numer rejestracyjny, jeśli nie, będziesz na pewno miał okazję, aby zrealizować to nieco później. Wejdź do hotelu i porozmawiaj z kręcącym się w pobliżu Emilio. Po rozmowie skieruj się do jadalni, aby w środku zastać Lady Howard, Estelle oraz Madeline. Jeśli chcesz, możesz wszystkie trzy spróbować zagaić swoją inteligentną gadką, ale nie spodziewaj się oszałamiających sukcesów. Gdy skończysz rozmowy, skieruj się do swojego pokoju numer 25. Tam natkniesz się na Grace oraz Mosely'a miło sobie gawędzących. Przyłącz się do rozmowy i wyczerp wszystkie tematy, jakie przyjdą ci do głowy. Szczególnie postaraj się zapytać o dziwny układ podczas uścisku dłoni, jaki miałeś okazję podejrzeć przed domem Larry'ego Chesera. Mosely zainteresuje się tematem i poprosi o zaprezentowanie uścisku. Musisz teraz poprawnie wybrać kolejność uścisków, aby Mosely odpowiedział ci, iż przypomina mu to uścisk dłoni Free Masons (Masonerii). W przypadku, gdy nie zapamiętałeś kolejności uścisków [illegible], ale nie przejmuj się niepowodzeniem, zawsze też zostaje odtworzenie scenki i próbowanie aż do skutku. W każdym razie, gdy zakończysz rozmowę z

Mosely oraz Grace, dzień pierwszy pobytu w Rennes-le-Chateau dobiega końca.

Dzień Drugi

W tym bloku czasowym masz po raz pierwszy okazję grać jako Grace Nakimura - wierną asystentkę Gabriela, która w szczególności pomaga mu kawałki różnych jego śledztw złożyć w jedną całość i wyciągnąć odpowiednie wnioski. Zresztą ona sama przez cały czas siedzi przy komputerze i stara się wyszukiwać niezbędne do działania informacje. Przygotuj się, iż część poświęcona Grace jest w większym stopniu wypełniona zagadkami oraz trudniejszymi do rozwiązania problemami.

Dzień Drugi

7:00 - [illegible] Nakimura

Zaczynasz jako czarnowłosa azjatka w pokoju Gabriela, który po przyjeździe stał się również i twoim pokojem. Po wprowadzającej animacji, gdy odzyskasz kontrolę nad swoją postacią, podejdź do białego laptopa, umieszczonego na biurku hotelowym w kącie tuż przy łóżku. Obok sprzętu znajdziesz również dwa zestawy do zdejmowania z różnych przedmiotów odcisków palców. Jeden z nich schowaj do kieszeni natomiast drugi zestaw zostaw dla Gabriela, niech chłopak też ma coś z życia. Kursorem myszy wskaż na laptopa i wybierz ikonkę "użyj", aby uruchomić zaawansowany program SIDNEY - analizujący dane [illegible] oraz przechowujący wszelkie możliwe informacje, przy którym jako Grace będziesz spędzać większość swojego wolnego czasu. Zasiądź przy komputerze i rozpocznij wstępne rozeznanie w środowisku komputerowym. Nie jest to zbyt trudne, program [illegible] jest użytkownikowi, działa w oparciu o znajome okienka [illegible] za każdym razem, gdy [illegible].

Używając laptopa, postaraj się zaprzyjaźnić z jego oprogramowaniem, przejdź się po wszystkich możliwych menu w górze ekranu, sprawdź co one robią, nie bój się wciskać tych wszystkich jasnych guziczków na ekranie, zapewniam cię, że cokolwiek nie zrobisz, nie zrobisz żadnej szkody ani dla gry, ani dla samego programu SIDNEY. Wykorzystaj search tool, wklep z klawiatury do okienka takie wyrażenia jak Holy Grail, Templars czy vampires, aby sprawdzić, jakie informacje jest w stanie SIDNEY dostarczyć dla ciebie. Na pewno uda ci się z nich w przyszłości skorzystać.

Gdy zakończysz zapoznawczą podróż z SIDNEY, wyjdź z programu i wstań od komputera. Wyjdź na korytarz i zauważ książkę leżącą tuż przy progu u drzwi. Znalezioną publikację zatytułowaną będzie Holy Grail, czyli ta sama książka, którą na początku zabawy Gabriel zobaczył na wystawie sklepowej. Podnieś książkę i może teraz nadeszła odpowiednia chwila, aby przetestować sztukę "ściągania" odcisków palców. W przyszłości wielokrotnie będzie to twoje główne narzędzie [illegible] tak przydatne jak komputer, jednak Gabriel również zmuszony będzie kilka razy użyć zestawu, więc lepiej będzie, jeśli z instrukcją zapoznasz się już w tej chwili. Otwórz swoje kieszenie i wybierz zestaw do ściągania odcisków, a następnie użyj go na obiekcie, który podejrzewasz o zawieranie odcisków palców. W tym przypadku wybierz książkę o Świętym Graalu. Pojawi się nowy ekran przedstawiający po prawej stronie egzaminowany obiekt, natomiast po drugiej stronie narzędzia do pracy. W pierwszej kolejności zauważysz pałeczkę, którą chwyć i zanurz w czarnym proszku, tak przygotowane narzędzie zacznij po powierzchni całej książki mazać, trzymając wciśnięty klawisz myszy, aby odkryć istniejące odciski. Możesz sprawdzać systematycznie całą powierzchnię lub skupić się na miejscu najbardziej podejrzanym o istnienie odcisków palców. Po procesie [illegible] pałeczkę na książce, aby ewentualnie po chwili ukazał się jakiś niewyraźny odcisk. Po chwili powinieneś usłyszeć komentarz swojego bohatera na temat znalezienia bądź nie jakiegoś ciemnego odcisku, niestety w tym przypadku Grace zakomunikuje, iż książka jest zupełnie czysta. Dziwne... Załóżmy jednak, że coś się znalazło, w takim przypadku odkładasz pałeczkę na miejsce i sięgasz po przezroczystą taśmę, znajdującą się po prawej stronie pudełka, wybrany kawałek naklejasz na widoczny już na obiekcie odcisk, aby w ten sposób otrzymać jego odbitkę na przyklejonej taśmie. Następnie zabrudzony kawałek wklejasz do koperty, znajdującej się po lewej stronie pudełka i zamykasz cały zestaw. Jeśli będziesz postępować zgodnie z powyższymi wskazówkami, na pewno w miarę postępów w zabawie staniesz się posiadaczem całkiem pokaźnej kolekcji odcisków palców. Pamiętaj również, iż jako Gabriel lub Grace powinieneś tak zdobyte odciski zeskanować do SIDNEY i powiązać z odpowiednim podejrzanym, aby komputer miał jakieś dane do analizowania.

Po tej krótkiej lekcji możesz zejść na dół do recepcyjnego holu i pokazać się gościom hotelowym oraz obsłudze. Na początek podejdź do recepcjonisty Jeana i przedstaw się szybko. Skieruj się następnie do jadalni, aby tam napotkać Madeline Buthane. Podejdź do niej i spróbuj rozpocząć inteligentną rozmowę. Gdy skończysz, wyjdź przez frontowe drzwi na podwórko hotelowe, które miało już okazję podziwiać jako Gabriel. Na ławeczce spotkasz Emilio Baza, jednak Grace jakoś nie będzie miała ochoty z nim rozmawiać. Wyjdź przez główną bramę i skieruj się do Tour Magdala.

Obiekt, jak pozostałe miejsca w okolicy, jest [illegible] łatwy do zlokalizowania. Od głównego przejścia skręć w lewo i skieruj się w stronę fontanny, tam przystań i idź dalej prosto, aby minąć ekskluzywny budynek z tabliczką na wejściu. Iż to jest własność prywatna i pod żadnym pozorem nie wolno tam wchodzić. Zatem tak, nie zatrzymuj się, idź dalej prosto, aż dojdziesz do zakrętu w prawo i przejdź się dalej [illegible] bez żadnych [illegible]. W ten sposób dojdziesz do [illegible] wieży, Tour Magdala. Wejdź do środka i przyjrzyj się wszystkim pomieszczeniom znajdującym się wewnątrz budynku. Zauważ skręcone, niewielkie schody prowadzące na górę. Skorzystaj z nich, aby znaleźć się nieco wyżej i spotkać tam znajomego Gabriela [illegible]. Przedstaw się kulturalnie, a po skończonej rozmowie wróć tą samą drogą do hotelu.

Gdy zamkną się za tobą drzwi w hotelu, możesz skierować się do jadalni, aby razem z grupą wycieczkową przyłączyć się do wycieczki prowadzonej przez Madeline, ewentualnie, jeśli masz ochotę, zamiast wejścia do jadalni, możesz zapukać na piętrze do drzwi pokoju Mosely'a i powiedzieć, aby zdecydował się już na wycieczkę. Tak czy siak, gdy wejdziesz do jadalni wycieczka wraz z tobą wyruszy w podróż, abyś będziesz mógł zapoznać się bliżej z gośćmi hotelowymi i [illegible] całą jeszcze dla Grace niejasną sytuację.

Pierwszym przystankiem będzie [illegible] Poussin's Tomb. Uważnie wysłuchaj historycznego wykładu pani przewodniczki, a następnie skorzystaj z jej zaproszenia, aby porozglądać się samemu wokoło i pobawić się szkiełkiem. Tej drugiej możliwości niestety nie masz jednak [illegible], możesz [illegible] się po otoczeniu. Kursorem myszy sprawdź wszystkie aktywne obiekty w otoczeniu, zwróć szczególną uwagę na Emilio siedzącego samotnie na kamieniu, który patykiem od ziemi wygrawerował wyraz "SUM". Podejdź do niego, wybierz z kieszeni swój notatnik i użyj go na napisie, aby nie zapomnieć i użyć tej informacji w przyszłości.

Po pierwszym przystanku zostaniesz wraz z wycieczkowiczami zabrany do kolejnego celu już odwiedzanego przez Gabriela, mianowicie Tour of C. des Blanchefort. Ponownie wsłuchaj się w [illegible] i interesujący wykład, po którego zakończeniu podejdź dyskretnie do rozmawiających Madeline oraz Wilkesa i posłuchaj ich konwersacji. Po zdobyciu [illegible] informacji wybierz na dyskretny podsłuch Lady Howard oraz Estelle i podobnie jak przed chwilą zamień się w słuch. W momencie, gdy obie panie wpadną [illegible] w swej burzliwej dyskusji na temat Le Serpent Rouge - legendarnego dokumentu poszukiwaczy lokalnego skarbu - cała grupa [illegible] wycieczkowiczów [illegible] na temat dokumentu. [illegible] grupy wycieczkowiczów, jednak cała dyskusja szczęśliwie się zakończy, a uczestnicy wrócą do swoich turystycznych zajęć. Po animacji odzyskasz z powrotem kontrolę nad Grace i będziesz mógł porozmawiać sobie tym razem dowolnie z każdym z osobna. Konwersację z Mosely'm zostaw sobie na koniec i jako ostatnią utnij sobie z nim pogawędkę. Gdy to zrobisz blok czasowy ulegnie szczęśliwemu zakończeniu.

Dzień Drugi

[illegible] Gabriel Knight

Obudzony po wczorajszych [illegible], wyspany i gotowy do [illegible] Gabriel budzi się w swym pokoju hotelowym, który teraz dzieli wraz z Grace na nowy, [illegible] hotelowej komnaty. Po [illegible] podejdź do biurka z laptopem Grace i zabierz z niego drugi z zestawów do zdejmowania odcisków palców. Zauważ obok kanapy, na której spałeś, na ścianie "głupiego kelnera", czyli windę kuchenną, prowadzącą z twojego pokoju do kuchni, służącą do bezpośredniego dostarczania ciepłych posiłków na górę. Podejdź do zamka windy i spróbuj go otworzyć, będziesz zmuszony w tym bloku czasowym do częstego wykorzystywania tego typu towarowych wind i rozbrajania zamków, aby dostać się do innych pokoi. Zresztą sam sprawdzisz to wszystko na własnej skórze.

Wchodzenie do cudzych pokoi mogłoby nie należeć do rzeczy prostych nawet w tak podrzędnym hotelu, w jakim aktualnie

ryzykujesz. Nie wszystkie cudzie będziesz w stanie sprawdzić, ale bądź pewny, że dzięki tej solucji i swemu sprytowi na pewno uda ci się wiele z nich. Najpierw musisz otworzyć sobie wszystkie zamki. W tym celu wyjdź na korytarz hotelowy. Zauważ, iż w czasie nieco jednego wycieczkowiczów uruchomiono serwis porządkowy. Niejaka Roxanne chodzi z charakterystycznym wózkiem hotelowym, wchodzi do wszystkich pomieszczeń i sprząta ewentualny bałagan, a już na pewno myje łazienkę. Dzięki jej ciągłym czynnościom będziesz mógł wykonać swoje tajne, detektywistyczne czynności. Dla twego spokoju informuję, iż nie każdy pokój musisz zwiedzić, aby ukończyć ten blok czasowy, ale radzę ci postąpić zgodnie z solucją, a jeśli nawet coś się nie uda, wykorzystuj swoją inteligencję, wykonane save'y (na przykład przed każdą próbą wejścia za sprzątaczką do pomieszczenia). Koniec wykładu, czas zakasać rękawy i zabrać się do roboty. Zauważ, iż Roxanne z wózkiem powtarza w każdym pokoju te same czynności: otwiera swoim kluczem drzwi, blokuje wózkiem przejście - w tym czasie musisz cierpliwie odczekać - zmienia pościel w pokoju, następnie podchodzi do wózka przy drzwiach, przesuwa go, dając płyny czyszczące do łazienki i idzie tam myć podłogę. W tym momencie z przesuniętym wózkiem masz okazję szybko wśliznąć się do pomieszczenia. Jeśli zostaniesz przez nią złapany na tych niecnych czynnościach, niestety Roxanne zdecyduje się już zawsze, by za każdym razem odpędzić, nie przesuwając wózka.

Na pierwszy ogień Roxanne zacznie czyścić pokój Emilio. Poczekaj na odpowiedni moment, aby dostać się do środka: w momencie, gdy sprzątaczka znajduje się w łazience, ty szybko wejdź do pomieszczenia. W środku użyj kamery, aby zlokalizować w pokoju Emilio takie samo wejście do windy kelnerskiej, jakie znajduje się w twoim pokoju. Podejdź do zamka windy, kliknij na nim lewym klawiszem myszy i wybierz z menu nową ikonkę "odblokuj", aby w ten sposób odblokować zamek (za pierwszym razem wskakując, kory, zamek otworzysz, lecz za drugim zamkniesz). Jeśli pozostaniesz nie zauważony, wyjdź z pomieszczenia Emilio na korytarz i poczekaj, aż sprzątaczka weźmie się w ten sam sposób za czyszczenie drugiego pomieszczenia.



W kolejce czeka pomieszczenie rudowłosej piękności, czyli pani przewodnik Madeline. W ten sam sposób Roxanne weźmie się za sprzątanie, w związku z tym ty postaraj się wykonać te same czynności. W momencie, gdy wózek sprzątaczki zostanie odsunięty z przejścia, ty szybko wśliźnij się do pokoju. Tym razem niestety nie znajdziesz w pokoju windy kelnerskiej. Zamiast miotania się po pomieszczeniu, odszukaj drzwi do balkonu, otwórz je i wyjdź na balkon. W tym momencie Roxanne powinna wyjść z łazienki, ale wciąż nie będzie cię widziała. Sprzątaczka wyjdzie z pokoju, a ty spokojnie podejdź do drzwi wejściowych (nie, nie otwieraj ich jeszcze). Kliknij na zamku przy drzwiach (na klamce) i wybierz tę samą ikonkę "odblokuj", która pojawi się w menu, aby odblokować zamek. Możesz też śmiało otworzyć drzwi wyjściowe i wyjść na korytarz, aby zobaczyć, jak Roxanne pracuje przy kolejnym hotelowym pokoju.

Kolejnym z pomieszczeń będzie sypialnia Lady Howard oraz Estelle. Stosując tę samą procedurę, co poprzednio, poczekaj, aż Roxanne odblokuje wózkiem przejście i szybko wejdź do pomieszczenia. Podobnie jak w przypadku pomieszczenia Madeline nie będzie w nim kelnerskiej windy. Będziesz jednak tu zmuszony do wykorzystania balkonu, aby Roxanne, wychodząc z łazienki, nie była w stanie cię zauważyć. Gdy kobieta wyjdzie, podejdź do drzwi i ikonką "unlock" odblokuj zamek wejściowy, aby móc później bez klucza dostać się do pokoju.

Po wyjściu na korytarz zobaczysz, iż sprzątaczka zajmuje się pokojem niejakiego Buchelli'ego. Uważaj na sprzątaczkę z wózkiem, kierując się w momencie, gdy on będzie przestawiony, a Roxanne będzie znajdować się w łazience. Tym razem w pomieszczeniu natrafisz na windę kelnerską, czyli podobnie jak w przypadku pomieszczenia Emilio, podejdź do zamka i odblokuj jak wszystkie inne do tej pory. Wyjdź szybko, gdy sprzątaczka będzie jeszcze w łazience i poczekaj, aż przejdzie ona z wózkiem do ostatniego z pomieszczeń, w którym mieszka sobie niejaki pan Wilkes.

Procedura wciąż taka sama, czyli przeczekanie, aż wózek zostanie przestawiony i wślizgnięcie się do pomieszczenia. Tam szybkie sprawdzenie kamerą pomieszczenia, aby zlokalizować drzwiczki od windy, podejście do zamka od nich i odblokowanie do przyszłego wykorzystania. Jeśli Roxanne znajduje się jeszcze w łazience, pozostaje tylko wyjść z pomieszczenia, a ja powinnam ci pogratulować za niezwykle sprawne zakończenie jednego z trudniejszych zadań w grze (zakończenie będzie gorsze, ale to jeszcze daleko przed nami).

Mam świadomość, iż mimo twoich najszczerszych chęci mogło ci się nie udać dostanie się w opisany powyżej sposób do pomieszczeń, w których rezydują Lady Howard wraz z Estelle oraz pokoju pani Madeline. Są to o tyle ważne pomieszczenia, gdyż tam znajdziesz przedmioty niezbędne do ukończenia aktualnego bloku czasowego. Poniżej opis przedstawia alternatywną drogę prowadzącą do tych pomieszczeń. Wiedz, iż do swojego pomieszczenia, a więc drzwi wejść możesz przez dach hotelu. Przez dwa balkony prowadzące do obu pomieszczeń możesz teraz bez problemu i bez obaw dostać się do obu pokoi.

Jako pierwszy w kolejce sprawdź pomieszczenie Lady Howard, a to przez dojście przez dach lub też normalną drogą, czyli przez drzwi, które wcześniej otworzyłeś, gdy Roxanne była w łazience. Rozejrzyj się po pomieszczeniu i sprawdź wszystkie aktywne przedmioty, na jakie natrafisz. Skieruj się w stronę łóżka i wybierz ze swego menu czynność dotyczącą "search", aby przeszukać łóżko. Natrafisz w ten sposób na stronę z dziwnymi kartkami w środku, które prawdopodobnie są kopią legendarnego dokumentu Le Serpent Rouge. Dokumenty schowaj do kieszeni, następnie skieruj się do łazienki. Stamtąd koniecznie zabierz tubkę substancji opisanej jako Suppositon H, która kiedyś sobie będzie nie umywalce. Warto również ją uważnie zebrać odcisk palca i schować do kieszeni, aby potem przeskanować do SIDNEY. Gdy skończysz wszystkie czynności, wyjdź przez drzwi lub jak wolisz przez balkon i skieruj się do pomieszczenia należącego do Madeline Buthane. Jeśli wcześniej otworzyłeś drzwi, możesz dostać się tam z korytarza, jeśli nie, to pozostaje ci jedynie przejście przez balkon. Tak czy siak musisz się tam dostać. Podobnie jak poprzednio uważnie obejrzyj wszystkie aktywne przedmioty, które znajdują się w pomieszczeniu. Podejdź do szafki przy łóżku i otwórz szufladę, aby znaleźć w niej mapę oraz urządzenie do lokalizacji (location device), używane przez geologów i grotołazów. Mapę schowaj do kieszeni, a następnie skieruj swą uwagę na łóżko. Podobnie jak w przypadku pomieszczenia Lady Howard i Estelle przeszukaj je, aby pod nim znaleźć walizkę. Umieść ją na łóżku i otwórz. W środku znajdziesz aparatury pułapki, lecz pod żadnym pozorem go nie dotykaj, bo stracisz pewną możliwość. Zamiast tego, używając swego zestawu do ściągania odcisków, weź sobie jeden z nich na pamiątkę, który zostawiła na pułapce Madeline.

Pora na zajrzenie do pomieszczeń pozostałych hotelowych gości, jednak do nich dostaniesz się tylko za pomocą windy kelnerskiej. Jeśli więc otworzyłeś sobie zamki do windy we wszystkich pomieszczeniach, na pewno będziesz mógł się do nich dostać. Zejdź na dół do hotelowego holu i porozmawiaj z Jeanem w recepcji, który ekscytuje nu czyść. Dowiesz się, iż kuchnia została wysłana do domu po wyjściu na wyjazd wycieczkowiczów w trasę, a o tobie najwyraźniej zapomnieli. Facet strasznie będzie cię błagał o wybaczenie, więc go zakończ szybko rozmowy i przejdź do dalszych ważniejszych czynności. Wejdź do jadalni i spróbuj uwierzyć dostęp do kuchni. Niestety Gabriel stwierdzi, iż będzie musiał szukać się w dobre wytłumaczenie, że wchodzi bez pozwolenia do kuchni. Przypomnij sobie rozmowę z Jeanem i wróć do jego biurka, by porozmawiać na temat pozwolenia wejścia do kuchni. Otrzymasz go bez żadnych problemów, więc wejdź do jadalni i tym razem bez skrupułów wejdź do kuchni. Przeszukaj dokładnie kuchnię i przeanalizuj wszystkie aktywne w niej przedmioty. Wejdź głębiej do pomieszczenia i stań naprzeciwko wyjścia na kuchnię, z którego przed chwilą się tutaj dostałeś. Po obu jego stronach ujrzysz dwie zielone windy kelnerskie prowadzące do pokoi gości. Bingo! Wykorzystując je na pewno dostaniesz się do otwartych przez ciebie wcześniej pomieszczeń. Winda po stronie prawej zawiezie cię do pokoi Buchelli'ego oraz Wilkesa, natomiast po stronie lewej dojedziesz do Emilio oraz swojego pokoju. Przygodę zacznij od windy po stronie prawej.

Otwórz drzwi od prawej windy kelnerskiej i używając odpowiedniej ikonki z menu, wciśnij się do środka. Na monitorze pojawi się obraz z góry ukazujący się w środku. Za pomocą strzałek myszy użyj ich, aby Gabriel zaczął podciągać za liny i tym sposobem wznieść się w górę. Gdy dojedziesz do pary drzwi zatrzymaj się. Każde z drzwi prowadzi do pokojów, jakie wcześniej ci... Jak przykazałam odblokowałeś zamki przy drzwiach od windy, na pewno nie będziesz miał kłopotów z dostaniem się do środka. Wejście po stronie prawej prowadzi do pomieszczenia Wilkesa, natomiast po stronie lewej do Buchelli'ego. Na początek zabierzmy się za pokój Wilkesa. Wejdź do środka i przeszukaj wszystkie aktywne elementy w pomieszczeniu. Na biurku znajdziesz list [illegible], dlaczego Wilkes znalazł się w grupie wycieczkowiczów. Gdy skończysz myszkowanie po łazience i pokoju, wejdź z powrotem do windy i wypełznij drzwiczki po drugiej stronie. Przejdź przez nie, aby dostać się do pokoju Buchelli'ego. Ponownie przeszukaj całe pomieszczenie oraz łazienkę w poszukiwaniu wskazówek na temat postaci Buchelli'ego i w jakim celu w ogóle on tutaj się znalazł. Pod żadnym pozorem nie przenoś walizki stojącej przy łóżku. Zamiast tego sięgnij do kieszeni po zestaw do ściągania odcisków palców i spróbuj je znaleźć na walizce Buchelli'ego. Na pewno znajdziesz choć jedną sztukę, którą skopiuj, zakopiuj, podkleć i schowaj do kieszeni. Skieruj się następnie do szuflady, otwórz ją i zauważ ułożoną w kostkę tradycyjną szatę duchownego z Watykanu. Teraz już wiesz kim naprawdę jest Buchelli, a jeśli dodatkowo przeszukasz jego spodnie po lewej stronie, znajdziesz w kieszeni bilet informujący cię, że Buchelli wcale nie przyjechał tak jak mówił prosto z Neapolu. Widocznie bardzo mu zależało pozostać anonimowym, ty jednak część jego tajemnicy już poznałeś. Po skończonych czynnościach wróć do windy i zjedź na sam dół prosto do kuchni, z której się dostałeś do pokoi gościnnych. Następnie pora na sprawdzenie tajemnic Emilio. Z kuchni wybierz nie używaną windę przez ciebie, czyli tę po lewej stronie, w taki sam sposób wejdź do środka. Ciągnąc za liny, dojedziesz na górę do znajomych drzwiczek. Jedne z nich zaprowadzą cię do twego pokoju, natomiast drugie z nich zaprowadzą cię do pokoju Emilio. Możesz sam sprawdzić, które gdzie prowadzą, wszak swój pokój już znasz. Wejdź do pokoju Emilio i podobnie jak poprzednim razem sprawdź wszystkie przedmioty znajdujące się w pomieszczeniu i łazience w poszukiwaniu śladów-wskazówek. Przeszukaj dokładnie łóżko znajdujące się po lewej stronie, aby natrafić na kawałek papieru pod poduszką. Zwróć również uwagę na obrazek Jezusa stojący na szafce nocnej. Jeśli chcesz, możesz spróbować ściągnąć odciski palców z obrazka, jednak gwarantuję ci, że żadnego nie znajdziesz. To już druga rzecz, na którą trafiłeś i jest bez odcisków.

Po nakończonej krótkiej robocie i przeszukaniu większości pokoi hotelowych zejdź do holu i wyjdź przez frontowe drzwi na podwórko. Pamiętasz z poprzednio drogę do kościoła. Przejdź się w tamtą stronę i samotnie wchodząc do kościoła wejdź po raz kolejny na cmentarz. Podejdź do okna znajdującego się do biura Abbe, które powinno być nareszcie otwarte. Jeśli nie, spróbuj je otworzyć. Gabriel niestety nie będzie mógł całkowicie okna otworzyć ze względu na ich znaną konstrukcję. Ze swej kieszeni wyjmij słoik z Suspicion H (zabranej z łazienki Lady Howard i Estelle) i użyj substancję na zamkniętym oknie. Tym razem wiemy, okna bez oporu otworzyły się, a ty dzięki temu możesz wejść do biura Abbe. Przeszukaj dokładnie biuro, obejrzyj sobie wszystkie przedmioty łącznie z portretem na ścianie. Podejdź do biurka w pomieszczeniu i otwórz szufladę. W środku znajdziesz [illegible]. Szybko przewracaj jego strony, po czym dokładnie zajrzyj do środka, używając ikonki z lupą i odpowiednio się ustawiając. Możesz nie zauważyć w środku paczki francuskich papierosów. Nie podnoś paczuszki, zamiast tego, używając zestawu do zbierania odcisków, postaraj się znaleźć choć jeden z nich na paczce. Poszukiwania zakończysz sukcesem i kolejny podpisany odcisk palca powędruje do twej kieszeni.

Po tych męczących przeszukiwaniach wróć do pokoju hotelowego i podejdź do laptopa. Chyba nie chcesz musieć wszystkie zdobyte informacje wprowadzać teraz do komputera. Z górnego menu, w programie SIDNEY, wybierz ADD DATA. W ten sposób pojawi się na ekranie zawartość twojej kieszeni. Po kolei skanuj do komputera wszystkie przedmioty, czyli zebrane odciski palców (Lady Howard, Madeline, Abbe oraz Buchellego), numery rejestracyjne motocykli (Wilkes, Emilio, Mosely, Buchelli, Lady Howard oraz Estelle), wybierając na obiekcie ikonkę Scan into SIDNEY, a komputer sam zaproszy się o resztę działań. Powtarzaj czynność, aż wszystkie wymienione elementy znajdą się w bazie informacyjnej laptopa.

Teraz powinieneś wszystkie zdobyte dowody powiązać z podejrzanymi. W tym celu z menu programu wybierz SUSPECTS, a następnie poprzez rozwijane menu, załaduj na ekran informacje na temat wymienionych osób. Jednocześnie z menu wybierz opcję FILE i na ekran załaduj odpowiedni element przed chwilą zeskanowany do systemu. Gdy odpowiedni podejrzany oraz należący do niego przedmiot lub też odcisk wyświetlone będą na ekranie z menu górnego wybierz opcję LINK FILE to SUSPECT, aby powiązać odpowiednie pliki z odpowiednimi osobami. W ten sposób później na przykład będziesz mógł zidentyfikować do kogo może należeć nieznany odcisk palca. Koniecznie także zeskanuj do komputera zabrane dokumenty, czyli kopię Le Serpent Rouge z pokoju Lady Howard oraz Estelle. Ta informacja w systemie na pewno później może ci się przydać. W podobny sposób, używając funkcji ADD DATA, wprowadź do programu mapę zabraną z szuflady pani Madeline Buthane. Później Grace będzie nad nią intensywnie pracować, więc koniecznie nie zapomnij tego przedmiotu do pamięci wprowadzić.

Czeka cię teraz ponowne odwiedzenie wszystkich pomieszczeń, z których coś zabrałeś i zwrócenie przedmiotów do ich prawowitych właścicieli, aby nikt się nie zorientował, że ktoś podczas ich nieobecności myszkował w ich osobistych rzeczach. Na początek udaj się do pokoju Lady Howard w wiadomy już sposób albo przez balkon, lub przez drzwi z korytarza. Umieść oba dokumenty w skórzanej teczce tak, jak były poprzednio i całość schowaj pod łóżkiem. Następnie skieruj się do pokoju Madeline tam z bronią schowaną w walizce, i podobnie z powrotem w szufladzie mapę, którą wcześniej zabrałeś. Włóż ją ...ch urządzenia do lokalizacji. Gdy te czynności wykonasz, skieruj się do hotelowego holu, aby zakończyć kolejny blok czasowy, który okazał się być niezwykle pracowity.

Dzień Drugi

[illegible] Nakimura

Twój blok czasowy drugiego dnia przygody rozpoczyna się przy Chateau de Serres, na zewnątrz ogromnego podwórka przy kamieniu, w którym można podziwiać najpiękniejszych francuskich win. Wycieczka niedo zwiedzania, postanowiła ...ć się w kamieniu i ...

się ...winem oraz ...ym dla niego samego. Gdy uzyskasz już kontrolę nad Grace, wejdź do komnaty i rozejrzyj się dookoła, aby odnaleźć na każdy z uczestników wycieczki porada. Możesz spróbować ...ć z każdym z nich, ale za pewnym, iż Grace nie ze wszystkimi będzie miała ochotę porozmawiać. Zresztą spróbuj sam, to najlepiej nie boli. Po zakończonych rozmowach wyjdź na zewnątrz i przejdź przez kolejne przejście w ...m murze, aby dotrzeć pod ścianę, która prowadzi na tyły ogromnego domu. Dojdziesz w ten sposób do ...go ...a. Nie ... się tutaj stoi i ... Grace ..., gdy nie ... Kursor myszy na ścianie, która przylega do ... i wybierz z menu nową ikonkę "climb". Grace w ten sposób wejdzie po ścianie wyżej na krawędziach muru i dotrze do miejsca z ... oknem. Ponownie wykorzystując ikonkę climb, zmuś Grace, aby dostała się okna po prawej i wejdź w ten sposób do środka pomieszczenia.

W pomieszczeniu sprawdź wszystkie ... przedmioty ... ..., aby ... w ... kolejnym ... sobie na koniec. Spójrz do szafy i uważnie obejrzyj wiszące na wieszakach ... Wyjmij z kieszeni swój ... i użyj go na ... Gdy ... w ... ... na ... ... na ... ... oraz ... ... do wspomnianej ... ... Najlepiej będzie jeśli zapiszesz w tym momencie grę. ... ... Grace ... ... Montreaux ... ... do szafy, w której ... ... Nikiejąc na szafę i wybierając ikonkę "hide". ... ... Montreaux ... ... Grace ... ... Madeline ... ... Montreaux ... ...

Gdy Montreaux ... przez Madeline zejdzie na dół, ty wyjdź już ... z szafy i zejdź na dół ... ... Podejdź do jedynego biurka i ... szufladę. Jest ona ... ... Wystarczy, że ... ... pod blat na ..., aby ... ... Otwórz ją, aby ... w środku książkę ... (Hermetals Book). Nie podnoś jej jeszcze, zamiast tego otwórz zestaw ... ... Gdy już ... ... "examine" oraz "think".

Po ... ... na portret Montreaux wiszący na ścianie ... ... Kursor myszy ustaw na prawym ... ... i z menu wybierz ikonkę "examine". Grace ... ... Świętego Graala.

Wróć do biurka i spójrz uważnie na ... ... pentagram, czyli pięcioramienną

gwiazdę. Nazywaj sobie, jeśli nie ... ...

Uwieńczeniem sukcesu w rozwiązywaniu tej łamigłówki będzie otwarcie przejścia prowadzącego wiej do piwnicy. Zejdź na dół do środka i przejdź się ... ... Montreaux ... ...

Przy ... ...

Dzień drugi

[illegible]

Zaczynasz jako Gabriel w momencie, gdy grupa wycieczkowiczów ... ... Grace ... ... programem SIDNEY ... ...

Wyjdź na zewnątrz pomieszczenia i ... ... Emilia ... Madeline oraz Lady Howard wraz z Estelle. ... ... Madeline ... ... Lady Howard oraz Estelle ... ... Wilkes, ... Buchelli ... ... Buchelli ... ... Abbe ... ...

Buchelli po rozmowie wyjdzie i przyglądaj się do ... Wilkesa. Uważnie ... ...

wiaj z Jimem na temat ostatnich wydarzeń. Wróć na górę na korytarz i ponownie podsłuchaj, co się dzieje w pomieszczeniach należących do Madeline oraz drużyny Lady Howard oraz Estelle. Jeśli chcesz możesz jeszcze powrócić na chwilę do swojego pokoju i spróbować porozmawiać z Grace. Gdy w hotelu wszystko zostanie już przez ciebie zrobione, kieruj się do głównego wyjścia, aby stamtąd dojść do Tour Magdala (białej wieży, znajdującej się za elegancką willą). Na szczycie znajdziesz Abbe, który ponownie postanowił sobie podziwiać widoki. Porozmawiaj z nim, a następnie wróć na podwórko z motocyklami i wskocz na swego Harleya. Wybierz Armchair of the Devil jako swój punkt docelowy, aby dojechać do miejsca, w którym zamordowano dwóje ludzi przysłanych przez księdza Jamesa, z którym miałeś okazję już rozmawiać (to były te wcześniejsze wydarzenia, o których nie chciałam na razie wspominać).

Gdy dotrzesz na miejsce, spotkasz się tam z Mosely, który postanowił przeprowadzić małe śledztwo. Porozmawiaj z nim przez chwilę, a następnie dokładnie przeszukaj martwe ciała, używając do tego wszystkich możliwych ikonek, jakie w menu ci się pojawią. W pobliżu, przed "diabelskim krzesłem", przy pomocy kamery możesz dokładnie obejrzeć jedyne miejsce, w którym znajdziesz krew ofiar. Przy kałuży krwi odciśnięte będą ślady czterech kolan, tak jakby ofiary morderstwa zostały zabite klęcząc. Zbadaj dokładnie krew, wcześniej egzaminując ją i analizując, a następnie swą uwagę skieruj na odciśnięte ślady na ziemi. Ostatecznie użyj na nich ikonki "think", aby Gabriel swymi mentalnymi zdolnościami ujrzał owe hamujące się wizje na temat w jaki sposób morderstwo mogło się zdarzyć. Po wykonaniu wszystkich śledczych czynności, możesz wrócić na parking, aby powitać Madeline. Gabriel oraz Mosely postanowią razem wrócić do hotelu, słysząc jednocześnie odgłosy syren wezwanej francuskiej policji na miejsce morderstwa. Jeśli chcesz po przyjechaniu do hotelu, możesz pójść za Mosely do jego pokoju i pogadać z nim sobie przez chwilę. Warto również jeszcze raz użyć szklanki na drzwiach od różnych pomieszczeń, aby sprawdzić co się u każdego ciekawego dzieje. Gdy skończysz, możesz wrócić ponownie tym razem sam na miejsce morderstwa do Armchair of the Devil. Na parkingu zauważysz samochody policyjne. Nie idź na razie do samego miejsca morderstwa, natomiast dokładnie przeskanuj strone scene, na której aktualnie się znajdujesz, aby zauważyć odciśnięte ślady kół. Przeegzaminuj je, a następnie zlokalizuj niedaleko nich nowe przejście, z którego czym prędzej skorzystaj. Dowiesz się, iż odciski zostały zostawione przez samochód dwóch ofiar morderstwa. Dokładnie przejrzyj samochód, aby znaleźć jakieś wskazówki lub ślady, a przede wszystkim uważnie się przyjrzyj wzorom opon na kołach. Z kieszeni wyciągnij swój notatnik i użyj go na kołach, aby uzyskać kopie śladów na kartce. Wróć tą samą drogą na parking i użyj kartki papieru ze śladami na odciśniętych wcześniej zauważonych śladach kół. Upewnisz się co do właścicieli samochodu, następnie wskocz na Harleya i wybierz z mapy dom Larry'ego Chestera.

Po dojechaniu na miejsce kamerą przeskanuj okolicę, a przede wszystkim ziemię, aby zauważyć kolejne ślady kół. Ze swojej kieszeni wyciągnij kartkę z odciśniętymi śladami kół i porównaj je z tymi nowymi na ziemi przed domem Larry'ego Chestera. Gdy skończysz śledztwo, zapukaj do drzwi domu, aby zostać zaproszonym i móc porozmawiać z gospodarzem. Podczas konwersacji wyczerp wszystkie możliwe tematy, nie zważając iż dosyć brutalnie wkurzyłeś swego rozmówcę. Uprzejmości się skończą, a Larry poprosi cię o opuszczenie jego domu. Spełnij jego prośbę i po wyjściu na zewnątrz użyj kamery, aby podejrzeć przez okno na tyłach domu, co też Larry sobie robi. Ujrzysz, jak ustawia on alarm w zegarze, lecz niestety nie możesz dojrzeć, na którą sobie godzinę pobudkę ustawił, ze względu na fakt, iż zegar jest niefortunnie odwrócony. Obejrzyj sobie jak Larry wychodzi z domu i kieruje się w stronę Blanchefort. Gdy zniknie ci on z pola widzenia, z kieszeni wyciągnij wieszak, który zabrałeś wcześniej z szafy swojego pokoju hotelowego. Użyj wieszaka na dziurze w szybie okna, aby przesunąć zegar i zobaczyć na którą godzinę Larry go ustawił. Zobaczysz, że będzie to godzina 2:00 rano. W przypadku gdy przez nieuwagę nie masz przy sobie wieszaka, zawsze możesz wrócić do swojego pokoju, a następnie z wieszakiem w kieszeni wrócić do okna domu Larry'ego i wykonaj niezbędne czynności. Po zakończeniu czynności, wskocz na motor i wróć do hotelu.

W momencie twego wejścia do holu, obejrzysz sobie scenkę Emilio oraz Estelle, którzy przez przypadek wpadli na siebie przy schodach. Emilio przesiądzie się na krzesła i zacznie czytać gazetę, natomiast Estelle wyjdzie przez frontowe drzwi w nieznanym kierunku. Sprawdź gdzie ona podąża i po prostu śledź ją. W ten sposób dojdziesz na podwórko z motorami i zobaczysz jak Estelle wskakuje na swój motor i udaje się w kolejnym nieznanym kierunku. Szybko kursorem myszy wskaż na jej motor i wybierz opcję "follow", aby nie stracić jej z oczu. Estelle powinna zatrzymać się na punkcie, w którym nic ciekawego się nie znajduje (na mapie zostanie to miejsce oznaczone jako Estelle's Site). Jeśli nie udało ci się zdążyć i wybrać "follow" na Estelle, udaj się na jakikolwiek parking i poczekaj, aż będzie ona mijać cię motorze. Jeśli ci się uda, możesz zatrzymać się w miejscu, w którym Estelle zaparkowała swój motocykl, rozejrzyj się po otoczeniu i przeszukaj miejsce, aby znaleźć Estelle. Porozmawiaj z nią przez chwilę, a następnie wróć do hotelu. Wejdź do hotelu i szybko wejdź za kurtynę, gdzie znajdują się telefony. Pamiętasz jak na początku telefonowałeś do księdza Jamesa, aby przekazać mu najnowsze informacje. Teraz zrób to samo, czyli z kieszeni wyciągnij wizytówkę księdza i użyj jej na telefonie. Jeśli zdecydujesz się zatelefonować do księdza przed rozmową z Larrym, przeprowadzisz z nim zupełnie inną rozmowę, jednak ja radzę wykonać ten telefon właśnie teraz. Po zakończeniu zabawy z telefonem przejdź się do recepcji i porozmawiaj z Jeanem, aby poprosić go o pobudkę o drugiej rano. Przypomnij sobie gdzie Wilkesa oraz Buchelliego przy hotelowym holu i teraz postaraj sobie przypomnieć jakiego koloru szklanki wtedy używał Wilkes. Jeśli wiesz, która to z nich wyciągnij z kieszeni zestaw do ściągania odcisków palców i spróbuj ze szklaneczki ściągnąć jeden z nich. Gwarantuję, że ci się uda i znajdziesz jedną sztukę, która pospiesznie wyląduje w twojej kieszeni. W przypadku gdy Emilio aktualnie postanowi w tym samym miejscu poczytać sobie gazetę, nie będziesz mógł niestety tak jawnie dobierać się do szklanki Wilkesa. Musisz przeczekać nieco, a najlepiej jeśli wykonasz czynności opisane poniżej i za chwilę wrócisz w to miejsce, aby już bez świadków ściągnąć odcisk palca Wilkesa. Przede wszystkim skieruj się na piętro i użyj szklaneczki na każdym z hotelowych drzwi, aby sprawdzić co się u każdego dzieje. Następnie idź do swojego pokoju i włącz się w konwersację pomiędzy Grace a Mosely, którzy sobie miło gawędzą. Wyczerp wszystkie możliwe tematy z nimi, a po wyjściu z Mosely i zaserwowaniu przez niego butelki z wodą postaraj się, nie zważając na protesty Grace, ściągnąć z niej odcisk palców. Znowu ci się uda i będziesz mógł schować do kieszeni kolejny pałzch, a Grace dołączy tą informacją Mosely do komputera jako podejrzanego.

Podejdź do laptopa Grace i uruchom SIDNEY. Wybierz z górnego menu programu funkcję ADD DATA i przeskanuj do komputera wszystkie pozostałe odciski palców oraz numery rejestracyjne, jeśli od tej pory zdobyłeś, możesz również dodać taśmy z konwersacjami nagranymi na magnetofon, czyli francuskojęzyczną konwersację Abbe oraz włoskojęzyczną rozmowę Buchelliego. Z menu wybierz funkcję "Translate", aby przetłumaczyć rozmowy i dowiedzieć się czegoś nowego o tych dwóch podsłuchanych wcześniej dżentelmenach. Gdy skończysz pracę z laptopem, skieruj się na parking motocykli i wybierz na mapie Chateau de Serras. Miejsce, które Grace wcześniej zwiedzała podczas wycieczki i wróciła stamtąd mocno spłoszona.

Przyjechawszy na miejsce, będziesz musiał pogodzić się z faktem, iż niestety nie będziesz miał szansy dostać się do środka bez odpowiedniej tłumaczącej ciebie legitymacji. Wróć do hotelu, uruchom wszechwiedzący laptop i wybierz z menu górnego opcję ID CARD. Z dostępnych opcji wybierz NY TIMES REPORTER, zaznacz siebie jako właściciela dowodu osobistego i po prostu go sobie wydrukuj, używając opcji PRINT. W ten sposób możesz teraz odwiedzić winnicę Montreauxa jako reporter Timesa, zajmujący się pisaniem artykułów na temat win całego świata oraz rekomendowaniem najlepszych win. Bez obaw udaj się do winnicy Chateau de Serras, zapukaj do drzwi i przywitaj się z Montreauxem, pokazując swą reporterską legitymację i wybierając kartę reportera. Zostaniesz wraz z gospodarzem zaprowadzony do piwnicy z winem, aby tam przeprowadzić z właścicielem wywiad i dosyć

bardziej konwersację. Gdy skończysz wszystkie dostępne zadania, wyczerpiesz tematy z Montreauxem, dzień dobiegnie końca.

Dzień Drugi,

[illegible]

Jako Grace rozpoczynasz nowy dzień w swoim pokoju. Skieruj się do hotelowego holu i porozmawiaj z Simone, na temat zniknięcia Jeana. Następnie udaj się do jadalni, aby tam, nie wchodząc jeszcze, podsłuchać konwersację Gabriela wraz z Mosely. Niestety także jej nie będzie dane przyjemnej dla Grace, wszystkiego się dowiedzieć. Wejdź na górę i stroń progu pomieszczenia, w którym mieszkają Lady Howard oraz Estelle (pokój 31) zabierz szklankę, która posłuży ci jako narzędzie podsłuchu gości hotelowych. Wróć do jadalni i porozmawiaj z wszystkimi, którzy się tam znajdują, czyli Gabrielem, Mosely oraz Buchellim. W końcu skieruj się do drzwi wyjściowych, aby wydostać się na podwórko i skieruj swoje kroki do muzeum. Pamiętaj o tym, aby nie kierować się drogowskazem, który dokładnie wskaże cel. Przy zamkniętych drzwiach muzeum zauważysz przyczepioną do nich kopertę. Weź ją oraz użyj swojego zestawu do ściągania odcisków, aby jeszcze dziś ściągnąć z koperty i odpowiednio zabezpieczony schować do kieszeni. W kopercie znajdziesz kopię Le Serpent Rouge, czyli tajemniczy dokument, za który wysłannicy poszukiwaczy skarbów daliby się zabić.

Jest już w twojej kieszeni znajduje się koperta, którą zabrałaś spod drzwi muzeum, skieruj się w stronę kościoła. Przejdź przez frontowe drzwi i podejdź do stołu w pobliżu ołtarza. Znajdziesz tam broszurki, które wcześniej widział Gabriel, jednak tym razem zgodnie z obietnicą Abbe będą tam również angielskie wersje informacyjne. Weź jedną z nich i ponownie dokładnie przestudiuj wszystkie elementy kościoła (obrazy na ścianach przedstawiające drogę krzyżową, figurki, podpisy). Podejdź również do obrazu przy drzwiach przedstawiającego czwórkę aniołów i napisu, podobnie jak wcześniej Gabriel przeszukiwany kwadrat, zaznaczając punkty i wybierając ikonkę Trace na dłoni każdego z czterech aniołów. Przeczytaj teraz dokumentację, czyli Le Serpent Rouge oraz broszurkę. Zatrzymuj się na każdej stronie obu dokumentów i użyj na każdej z nich ikonki "read", "egzamine" oraz "think". Gdy przeczytasz już wszystko, podejdź do drzwi znajdujących się niedaleko stołu z broszurkami. Prowadzą one do biura Abbe. Zapukaj do drzwi, aby zaprosił cię do środka. Porozmawiaj z zakonnikiem na wszystkie możliwe tematy i przeegzaminuj wszystkie ważne przedmioty w pomieszczeniu, w szczególności wiszący portret oraz szachownicę stojącą na kredensie.

Pora na pracę przy komputerze. Wróć do hotelu i uruchom swój laptop. Wybierz z menu opcję search i poszukaj coś na temat hasła "sianza". Następnie wybierz funkcję ADD DATA i przeskanuj do komputera wszystkie zdobyte odciski palców oraz symbole, które do tej pory jako Grace zdobyłeś. Będą to odciski palców Montreauxa, nieznany odcisk z koperty zawierającej Le Serpent Rouge oraz symbole, które przerysowałeś z dziwnych stojaków, wiszących w szafie na strychu Montreauxa. Po wykonaniu skanowania, wybierz z menu przycisk ANALYZE i wykorzystując opcję "open file", wybierz plik zawierający symbole z szafy. W dole ekranu zauważysz przycisk Start Analysis. System komputerowy postanowi wysłać e-mail z symbolami do centrum informacyjnego w celu analizy i interpretacji. Następnie połącz odciski palców Montreauxa w menu Suspects, wybierając właśnie jego postać. Możesz spróbować otworzyć nieznany odcisk palca i spróbować przeszukać system, jednak niestety nie znajdzie się jego właściciel.

Pozostając w SIDNEY otwórz mapę, którą Gabriel zabrał z szuflady Madeline Buthane. Wybierz opcję ANALYZE z górnego menu i wciśnij klawisz opisany jako START ANALYSIS. Program stworzy dwie części mapy. Jedna z tych części jest powiększona, i możesz po niej się swobodnie poruszać, natomiast druga w swej oryginalnej skali służy do wprowadzania punktów. Przesuń teraz górne menu programu i zlokalizuj polecenie ENTER POINTS. Na powiększonej części mapy kursorem myszki naznacz pierwszy z punktów przy C. De Blanchefort, a drugi z nich na czerwonym krzyżu przy Rennes-le-Chateau. Wybierz polecenie "start analysis", aby program automatycznie na mapie połączył te punkty. Nie wychodząc z programu, wybierz ANALYZE i otwórz plik z pierwszą częścią dokumentu, którą Gabriel zabrał z pokoju Lady Howard oraz Estelle (plik nazwany będzie Parch_1). Następnie wybierz Start Analysis, dzięki czemu program stwierdzi, iż dokument zawiera ukrytą geometrię oraz tekst. Użyj z menu widocznej funkcji View Geometry, aby ujrzeć ukryty kształt. SIDNEY automatycznie zachowa ten kształt, następnie z górnego menu wybierz "Extract Anomalies" z zakładki Analyze Tool. W momencie, gdy program zapyta się o wymienionym języku, wybierz "French". SIDNEY zachowa odkryty tekst, następnie wróć na ekran ANALYZE i otwórz drugi plik z dokumentem (parch_2). Wciśnij Start Analysis, aby SIDNEY ponownie odkrył geometrię oraz ukryty tekst. Jeszcze raz wybierz View Geometry, aby program zapisał w pamięci odkryty kształt, a następnie z menu wybierz EXTRACT ANOMALIES i wybierz język "FRENCH". W końcu z menu wybierz View Rotation, a następnie spróbuj umieścić koło na mapie. W tym celu wróć do głównego ekranu z ANALYZE i otwórz znajomą już mapę Madeline Buthane. Wybierz opcję ENTER POINTS i umieść cztery punkty na mapie odpowiadające czterem kościołom z miasteczek Rennes-le-Chateau, St. Just et le Bezu, Bugarach oraz Coustaussa. W każdym tym miejscu na mapie będą znajdować się czerwone krzyże, przy nich właśnie umieść swoje cztery punkty. Następnie wciśnij Start Analysis, po czym program poprosi cię o informacje na temat kształtu. Z menu wybierz opcję Shape, a następnie okrąg (circle). Spowoduje to umieszczenie okręgu na mapie. Posłużyj się teraz kursorem myszy zaznaczyć narysowany przed chwilą na mapie okrąg, aby zwiększyć jego wielkość w taki sposób, aby linia okręgu dopasowała się dokładnie do punktów naniesionych przez ciebie. Gdy punkty i linia łączą się w odpowiednim miejscu, Grace skomentuje sytuację. Dla odmiany wracając od zmudnych analiz możesz zejść do hotelowego holu, aby być świadkiem niewielkiej scenki rozgrywającej pomiędzy Gabrielem, Mosely oraz Buthane, którzy postanowili wyskoczyć sobie do baru Rennes-le-Bains. Jeśli dotrzesz po scence możesz wejść do jadalni, aby porozmawiać z Lady Howard oraz Estelle.

Po tej krótkiej przerwie wróć do pokoju i ponownie zasiądź do laptopa. Uruchom SIDNEY i z górnego menu wybierz opcję SEARCH. Poszukaj informacji o takich hasłach jak St. Michael oraz Pythagoras. Koniecznie przeszukaj również wszystkie linki informacyjne, zawarte w czytanych tekstach. Teraz wróć do ekranu ANALYZE i załaduj znajomą mapę. Wybierz z menu funkcję SHAPE, a następnie zdecyduj się tym razem na kwadrat (square). Postaraj się tak ustawić i rozszerzyć kwadrat na mapie, aby okrąg wcześniej naniesiony został wpisany w kwadrat. Gdy dobrze wykonasz zadanie, Grace ponownie skomentuje obrazek na mapie. Nie wychodząc z mapy, wybierz opcję ENTER POINTS i umieść jeden z nich przy Chateau de Bezu, natomiast kolejny w miejscu, gdzie linia przechodzi przez czubek linii okręgu. Możesz teraz wcisnąć START ANALYSIS, aby SIDNEY narysował linię pomiędzy dwoma punktami. Jeśli coś zepsułeś, zawsze możesz użyć opcji ERASE POINTS i spróbować szczęścia ponownie. Kursor myszy ponownie przesuń nad linią kwadratu i wciśnij klawisz myszy. W ten sposób wybierzesz na mapie kwadrat, przesuń nieznacznie kursor myszy, aby pojawiła się ikonka obracania (strzałka przełączona w jedną stronę). Obracaj kwadrat, aż dopasujesz go w odpowiednie miejsce, natomiast Grace jeszcze raz się odezwie na ten temat. Po tym zadaniu możesz skierować się z powrotem do hotelowego holu, aby być świadkiem kolejnych ciekawych scenek.

Zejdź do holu, aby ujrzeć jak Lady Howard oraz Estelle zapraszają Buchellego wraz Emilio do gry w brydża. Emilio Bucci zostawił szklankę wody w hotelowym holu. Prędko podejdź tam i używając swego nieodłącznego zestawu do ściągania odcisków palców spróbuj zrobić to ze szklanką. Niestety okaże się, że szklanka jest czysta... bardzo dziwne. Jeśli jako Gabriel nie udało ci się ściągnąć odcisków palców Buchellego, możesz teraz jako Grace spróbować szczęścia. Możesz jeszcze wejść do jadalni i obejrzeć jak grają w brydża, jednak z żadnym z nich Grace nie będzie miała ochoty rozpocząć rozmowy.

Wróć do hotelowego pokoju i ponownie odpal SIDNEY. Użyj funkcji SEARCH, aby dowiedzieć się nieco więcej o takich wyrażeniach jak Asmodeus, chessboard oraz cubits. Przypomnij jak poprzednio postaraj się przyjrzeć wszystkie linki, jakie znajdą się w czytanych informacjach. Następnie z menu wybierz ANALYZE i otwórz mapę. Z menu wybierz DRAW GRID oraz FILL SHAPE, a następnie wypełnij siatką w nieznane pola. Kliknij na przesuniętym przez ciebie kwadracie na mapie, aby zaznaczyć kawałek mapy siatką przypominającą szachownicę. Wyjdź z programu, aby zakończyć jako Grace drugi dzień swojej przygody i obejrzeć niezwykle ciekawy film wieńczący ten dzień.

Dzień trzeci

Zaczynamy zabawę w dniu trzecim, w środku nocy jako Gabriel, który postanowił wcześniej ustawić nadajnik na drugiej stronie w samochodzie należącym do tajemniczego Larry'ego Chestera.

Dzień Trzeci

[illegible]

Obudzony wyjdź z pokoju i skieruj się na parking z motocyklem. Larry wyjeżdża do Harley'a, aby na ekranie przywołać mapę. Wybierz Blanchefort, aby niezauważonym podobnie jak poprzednio móc udać się pod drzwi domu należącego do Larry'ego Chestera. Gdy dojedziesz do Blanchefort, dowiesz się, do znanych już ruin na samym szczycie góry. Starając się poruszać tak by nie zauważył cię przechodzący Larry'ego i jednocześnie odkryć w ten sposób przebieg ścieżki. Skorzystaj z niej, aby dojść do rezydencji. Następnie już na miejscu umieść kursor myszy na oknie i wybierz z menu czynności opcję "peek". Twój bohater automatycznie ukryje się za domem Larry'ego w momencie, gdy ten wyjdzie na zewnątrz. Jeśli chcesz, możesz wyśledzić Larry'ego i zobaczyć co on też tam robi lub też poczekać, aż gościu wróci (nie będzie to trwało zbyt długo), a następnie pójść w stronę, z której akurat wrócił. Bez względu na to się zdecydujesz, pojawi się nowe przejście na nową ścieżkę. Idź tam, a następnie na ziemi poszukaj świeżej kałuży, przypominającej ślad świeżo kopania w jakimś miejscu. Z kieszeni wyciągnij łopatę i użyj narzędzia na miejscu ukrycia tajemnicy. Staniesz się w ten sposób właścicielem manuskryptu napisanego przez Larry'ego Binsona (ale tak to nie pomylić). Czym prędzej schowaj dokument do kieszeni z zamiarem oddania lektury Grace, która uwielbia przeglądać się przez tony tekstu i później pozwoli mi to wszystko rozumieć. Zanim jednak manuskrypt wyląduje w twojej kieszeni, warto ściągnąć nieco odcisków z niego. Z kieszeni wydobyć zestaw do odcisków i sprawdź, sprawdzić czy jakiś ślad na manuskrypcie pozostał. Poszukiwanie zakończy się sukcesem i uzyskaniem świeżutkiego odcisku palca w kieszeni. W niedalekiej okolicy udaj się z powrotem do miejsca, w którym pozostawiłeś swój motocykl i zauważ mijający cię na drodze czarny sedan (może kiedyś według ktoś przeczytał najprawdopodobniej przyjechał porywacz dzieciątek), więc nawet nie próbuj ich ścigać. I tak ci nic z tego nie wyjdzie. Możesz jeszcze pojechać do L'Homme Mort i odszukać Mosely'a, który szuka tam ciekawego wyprawić. Porozmawiaj z nim, a następnie zmęczony wróć do hotelu. Przed drzwiami Gabriel stwierdzi, iż najwyższy czas już iść spać, po czym gracz zostaje uraczony najbardziej monotonną i pamiętliwą sceną przerywnikową. W każdym razie jestem pewna, iż fani serii Gabriel Knight zaniemówili w sytuacji, będą długo rozprawiać o tym co się takiego niezwykłego wydarzyło w części trzeciej dniu drugiej w nocy.

Dzień Trzeci

[illegible]

Jako Grace zaczynasz zabawę niemalże o świcie, gdy większość hotelowych gości jeszcze smacznie w swych łóżeczkach śni o zdobywaniu skarbów i odkrywaniu magicznych tajemnic. Gabriel nadal po męczącej nocy śpi w łóżku. Zanim opuścisz pokój, dokładnie przeczytaj manuskrypt, który Gabriel poprzedniej nocy wykopał sprzed domu Larry'ego Chestera. Ze słów Larry'ego dowiesz się o meridianie oraz umieść na zmianę SIDNEY, aby sprawdzić na mapie dokładne położenie środka okręgu, który najlepiej oddaje, jeśli zapiszesz w no-

pokoju. Po tych wszystkich czynnościach możesz skierować się na hotelowy korytarz. W związku z faktem, iż jeszcze większość z gości może spać, możesz użyć szklaneczki na podejrzanych drzwiach, aby sprawdzić, czy rzeczywiście tak jest. Jeśli zajrzysz w tym momencie do swojej kieszeni, zauważysz, iż Mosely [illegible] od swego pokoju [illegible]. Podejdź do jego pokoju i użyj karty na drzwiach. Gdy znajdziesz się w środku, zobaczysz [illegible] bałagan, w którego samym epicentrum będzie sobie chrapał Mosely. Przeszukaj dokładnie łóżko oraz szafkę, a przede wszystkim stosik brudnych ubrań Mosely'a leżący na środku pokoju, pod którym znajdziesz urządzenie lokalizacyjne. Weź je, a następnie wyjdź z pokoju i skieruj się do hotelowego holu. Gdy znajdziesz się w jadalni, spotkasz tam Lady Howard oraz Estelle, pochłonięte śniadaniem. Jeśli chcesz, możesz z nimi spróbować porozmawiać, ale jak zwykle nie będą zbyt skore do udzielania jakichkolwiek informacji. Po wykonaniu powyższych zadań, wyjdź z hotelu i skieruj się w stronę muzeum, przy którego drzwiach znajdziesz łopatę z Le Serpent Rouge. Na szczęście o tak wczesnej porze muzeum okaże się otwarte. Wejdź do środka i dokładnie przyjrzyj się pocztówkom wyłożonym do sprzedaży. W szczególności powinieneś się zainteresować trzema z nich, przedstawiającymi [illegible] the Poussin oraz dwie reprodukcje obrazy Teniersa. Musisz koniecznie je kupić, aby móc zakończyć ten blok czasowy. Wyciągnij z kieszeni portfel i użyj na interesujących cię pocztówkach (możesz przejrzeć wszystkie na stojaku, aby znaleźć niezbędne do dalszej gry). Z trzema pocztówkami w kieszeni podejdź do biurka, przy którym zwykle siedzi kustoszka muzeum Madame Girard. Porozmawiaj z nią o wszystkim, o czym tylko możesz, w szczególności na temat [illegible] przy muzeum łopaty. Jeśli zaciekawi cię zwiedzenie muzeum, możesz to zrobić w tej chwili, ale [illegible] w części pierwszej przygody zrobiłeś to jako Gabriel, więc nie ma większej potrzeby, aby znowu pakować się w to całe nudne zwiedzanie.

Z muzeum przejdź się na parking motocykli, a tam uważnie przyjrzyj się niebieskiemu motorkowi należącemu do pań Howard i Estelle. Znajdziesz w nim [illegible], po czym skieruj się do motocykla Gabriela i wybierz L'Ermitage. Gdy dojedziesz na miejsce, upewnij się, że masz w kieszeni urządzenie lokalizacyjne zabrane z pokoju Mosely'a. W L'Ermitage w centrum twego zainteresowania powinna znaleźć się jaskinia oraz znajdująca się w niej tajemnicza karta z mozaiką wisząca na ścianie jaskini. Podnieś i przeczytaj informacje, a następnie z kieszeni wyciągnij urządzenie lokalizacyjne i użyj go na Grace. W lewym górnym rogu ekranu pojawi się okienko sterownicze urządzenia, nie odczytasz tam jeszcze niczego, lecz po prostu poruszaj się Grace dookoła miejsca, aby sprawdzić, w jaki sposób zmienia się położenie na urządzeniu. Przechadzaj się z Grace oraz z aktywnym urządzeniem, aż natrafisz na centrum okręgu z mapy załadowanej w SIDNEY. Jeśli nie zapomniałeś tego zrobić, powinieneś mieć zapisane jego położenie geograficzne. Punkt ten powinien znajdować się niedaleko od wejścia do jaskini. Gdy zbliżysz się blisko tego miejsca, Grace schowa urządzenie i narysuje stopą na ziemi znak X. W tym miejscu użyj łopaty i zacznij kopać. Zanim po tych czynnościach archeologicznych opuścisz L'Ermitage, możesz wyciągnąć z kieszeni pocztówkę St. Anthony oraz St. Paul i użyć jej na kamiennej konstrukcji znajdującej się po lewej stronie wejścia do jaskini. Grace porówna oba obrazy, natomiast ty możesz kliknąć na jaskinię i z menu wybrać opcję "point", w celu uzyskania dodatkowych wskazówek co do dalszej gry.

Pora na zakończenie terenowej pracy przy użyciu niezawodnego systemu SIDNEY. Wróć motorkiem do Rennes-le-Chateau i skieruj się do swego hotelowego pokoju. Podejdź do biurka i odpal SIDNEY, a następnie użyj opcji ADD DATA i zeskanuj do programu wszystkie trzy pocztówki zakupione w muzeum. Możesz również użyć opcji SEARCH i poszukać hasła Solomon, które będzie bardzo pomocne przy rozwiązywaniu dalszych zagadek. Pracując w programie, wybierz opcję ANALYZE, a następnie otwórz plik przedstawiający zeskanowaną pocztówkę Poussin Tomb. Wybierz klawisz START ANALYSIS, aby SIDNEY [illegible] w materiale [illegible] oraz słowa. Z menu głównego programu wybierz View the Geometry, a następnie hexagram i powiększenie na napisie Et in Arcadia. SIDNEY zapyta o to, czy zapisać nowo odkrytą informację do pliku. Czas na przeanalizowanie drugiej pocztówki, tym razem pochodzącej z Teniersa – Temptation of St. Anthony. Wciśnij Start Analysis, lecz tym razem niestety program nie znajdzie niczego interesującego. Spróbujmy po raz trzeci dowiedzieć się czegoś nowego, lecz od trzeciej pocztówki Teniersa St. Anthony i St. Paul. Wciśnij Start Analysis, aby zmusić program do nowego odkrycia, które i tym razem będzie polegało na ukrytej geometrii obrazu. Przejrzyj sobie oba elementy, czyli geometrię, a następnie użyj opcji zoom, aby uzyskać pełniejszy obraz odkrycia. Otwórz mapę i wybierz opcję ENTER POINTS z górnego menu. Następnie jeden z punktów umieść w samym centrum okręgu (przy L'Ermitage), natomiast drugi punkt umieść przy Poussin's Tomb. Wciśnij Start Analysis, aby SIDNEY umieścił pomiędzy dwoma zaznaczonymi punktami linię prostą. Warto zrobić sobie przerwę w pracy z komputerem, w związku z tym możesz zejść na dół do jadalni i porozmawiać sobie z Mosely oraz Buchellim, a następnie przejechać się do L'Homme Mort, aby porozmawiać z Madeline Buthane. Gdy wrócisz do hotelu, jeszcze raz spróbuj złapać Mosely i przekazać mu informacje od Madeline. Na zakończenie spaceru możesz popróbować sztuczki ze szklanką i podsłuchać, co się ciekawego dzieje w hotelowych pokojach.

Wróć do swego pokoju i zasiądź do kolejnego [illegible] przy programie SIDNEY. Na początek wybierz opcję SEARCH i poszukaj takich słów, jak Le Serpent Rouge, St. Vincent, Temple of Solomon czy też floorplan. Upewnij się również, aby sprawdzić wszystkie linki, jakie pojawią się przy hasłach. Koniecznie kliknij na link "floorplan", aby SIDNEY zmusić do wysłania emaila do [illegible], proszącego o dodatkowe informacje na ten temat. Po poszukiwaniach wybierz opcję ANALYZE z górnego menu i otwórz mapę (jeśli wcześniej ją zamknąłeś). Wybierz opcję Enter Points z górnego menu i wprowadź cztery ważniejsze dla postępów w grze punkty. Aby się nieco streścić, nie będę tłumaczyć, dlaczego tak robisz i w jakim celu, ani w ogóle skąd wziąłeś te informacje, tylko dokładnie wskażę, gdzie powinny leżeć te punkty. Kursorem myszy przesuń się na sam szczyt siatki (szachownicy) i zauważ, że na tej linii umieszczasz pierwsze dwa punkty, jeden na przecięciu pierwszej szczytowej linii siatki oraz czwartej linii, licząc od lewej strony, natomiast drugi również na przecięciu najwyższej linii siatki z szóstą linią siatki, licząc od lewej. Analogicznie umieszczasz dwa pozostałe punkty, z tą różnicą, że znajdują się one na przecięciu najniższej linii siatki z kolejną czwartą linią od lewej oraz szóstą linią od lewej. Jeśli poprawnie wszystko wprowadziłeś, po wciśnięciu klawisza Start Analysis program powinien narysować dwie równoległe pionowe linie, przedstawiające dwie ściany świątyni.

Z menu wybierz opcję SEARCH i poszukaj w bazie danych wyrażeń seal, hexagram oraz seal. Gdy skończysz, ponownie wybierz funkcję ANALYZE, otwórz mapę i z menu wybierz opcję USE SHAPE, a następnie hexagram. W ten sposób nałożoną na mapę figurę hexagramu umieść w środku koła tak, aby wierzchołki jego pokrywały się z okręgiem. Następnie obróć hexagram w taki sposób, aby dopasował się w odpowiednie miejsce na mapie i jednocześnie kolejny blok czasowy uległ zakończeniu.

Dzień Trzeci

18:00 [illegible] jako Gabriel Knight

Kolejny segment czasowy zaczynasz jako Gabriel, obudzony po ciekawej nocy. Gdy uzyskasz kontrolę nad postacią, zauważ, jak Roxanne wraz z Jeanem z jakiegoś powodu postanowili odwiedzić pokój Wilkesa bez jego wyraźnej zgody. Idź w [illegible] kierunku i porozmawiaj z nimi, o co chodzi. Jeśli chcesz, możesz użyć szklanki na drzwiach Buchelliego oraz Buthane, aby usłyszeć, co oni o tej porze porabiają. Poczekaj, aż Jean zejdzie na dół, natomiast Roxanne wejdzie na piętro do pomieszczenia dla personelu [illegible]. Wejdź do środka za nią i zapytaj się, o co chodziło z tą sztuczką ze wchodzeniem [illegible] do pokoju Wilkesa. Postaraj się być tak czarujący, jak tylko możesz, aby sprawić, by Roxanne wpuściła cię do pokoju Wilkesa, abyś ty sam mógł sobie w nim już po raz drugi pomyszkować. Przeszukaj wszystko dokładnie i poza stwierdzeniem, że wszystkie jego rzeczy leżą na miejscu, nic więcej ciekawego nie wypatrzysz.

Jeśli chcesz, możesz teraz wrócić do swojego pokoju i spróbować porozmawiać z Grace, lecz w związku z tym, iż dziewczyna akurat zaczytana jest w [illegible], niewiele od niej wyciągniesz. Warto również zajrzeć do drzwi Mosely'ego [illegible], aby porozmawiać z nim o Grace. Ostatecznie zejdź do hotelowego holu i spróbuj z Jeanem wyciągnąć nieco więcej informacji na temat Wilkesa i jego ostatnich godzin pobytu w pokoju. Po [illegible] możesz już skierować się na parking motocykli i ruszyć w kierunku L'Homme Mort.

Gdy znajdziesz się na miejscu, posłuż się [illegible] kamery [illegible] śladów w ziemi [illegible] przy małym wysiłku powinno ci się to udać. Dokładnie obejrzyj odciski, aby w ten sposób umożliwić sobie przejście do zupełnie nowej lokacji. Skieruj się w tamtym kierunku, aby znaleźć martwe ciało Wilkesa, leżące przy dużym kamieniu. Sprawdź dokładnie ciało, aby znaleźć list w kieszeni, który dokładnie przeczytaj. Następnie [illegible] kamera, aby [illegible] basenik krwi oraz odciski kolan na ziemi. Przeszukaj ślady, a następnie wróć na parking przy L'Homme Mort, aby stamtąd motorkiem skierować się do miejsca, w którym urzędują Lady Howard oraz Estelle (na mapie jako Lady Howard and Estelle's Site), by tam z nimi porozmawiać, a następnie odwiedzić Poussin's Tomb, aby tam znaleźć Emilio i również uciąć sobie z nim małą pogawędkę.

Zanim skierujesz się do domu Larry'ego, powinieneś wrócić do pokoju hotelowego, aby być świadkiem [illegible] z Mosely w roli głównej, który wychodzi [illegible] z swojego pokoju z zawiniętą gazetą. Gdy wejdziesz do pokoju [illegible] zrozumiesz, co miało miejsce. Otóż pan Mosely wykorzystał sytuację, iż Grace znajduje się aktualnie pod prysznicem i najzwyczajniej w świecie zakosił manuskrypt, przedtem [illegible] owijając go w gazetę. W pokoju [illegible] wykorzystaj jednocześnie SIDNEY, aby [illegible] do niego odcisk palców Larry'ego i powiązać je w systemie z jego postacią.

Nadszedł czas na przejażdżkę do domu Larry'ego. Gdy znajdziesz się na miejscu, zapukaj kulturalnie do drzwi i wejdź zaproszony do środka. Porozmawiaj z nim o wszystkim, co tylko możliwe i wyczerp wszystkie tematy, w szczególności dotyczące Montreaux oraz manuskryptu. Gdy wyjdziesz i wskoczysz na motor, jeszcze raz skieruj się z powrotem do hotelu. Tam wejdź na piętro, aby zobaczyć, jak Madeline Buthane z taką samą gazetą pod pachą jak wcześniej Mosely wychodzi z jego pokoju i kieruje się do swych pomieszczeń. Gdy będzie szła do swego pokoju, [illegible] ją swoją kamerą i zauważ, jak Buchelli, wystawiając głowę zza drzwi, śledzi kobietę, mając [illegible] na przechwycenie ukradzionego manuskryptu. W ten sposób zakończysz kolejny blok czasowy.

Dzień Trzeci

12:00 [illegible] Nakimura

Ten segment czasowy zaczynasz jako Grace Nakimura w środku pokoju hotelowego. Gdy wyjdziesz po odświeżającym prysznicu na korytarz hotelowy, zobaczysz, jak Buchelli wychodzi z pokoju Buthane, trzymając w garści zwiniętą gazetę, prawdopodobnie ze skradzionym manuskryptem. Jeśli chcesz, możesz przy [illegible] na korytarzu sprawdzić za pomocą szklanki, co też porabiają inni goście hotelowi.

Po zakończeniu podsłuchiwania, skieruj się z powrotem do hotelu i odpal z miejsca SIDNEY. Od razu po zalogowaniu się do systemu otrzymasz informację, iż pojawił się nowy e-mail. Otwórz go i uważnie się przyjrzyj nowej wiadomości. Będzie to diagram świątyni, o który prosiłeś jakiś czas temu, pracując w programie. Jeśli ci się uda, możesz otworzyć [illegible] i przyjrzeć się [illegible]. Biorąc sobie [illegible], wybierz ANALYZE z górnego menu i otwórz mapę, nad którą już spędziłeś kawał czasu, próbując rozwiązać zagadkę Rennes-le-Chateau. Wybierz z menu ENTER POINTS i spróbuj wprowadzić odpowiednie punkty, aby utworzyły one odpowiednią figurę. W tym celu

musisz umieścić punkty w następujących miejscach: pierwsze dwa na przecięciu trzeciej poziomej linii siatki od północy oraz czwartej i szóstej pionowej linii, które są wcześniej narysowanymi ścianami świątyni, pozostałe dwa na przecięciu siódmej poziomej linii od północy oraz czwartej i szóstej pionowej linii, opisując szkielet świątyni. Gdy uda ci się umieścić punkty w odpowiednich miejscach, wybierz START ANALYSIS, aby linie dopasowały się w odpowiednich miejscach, a Grace skomentowała sytuację. Ponownie wybierz z menu Enter Points i umieść je w dokładnym środku górnej ściany świątyni zwanej Holy of Holies. W ten sposób pojawi się nowy zupełnie punkt na mapie oznaczający ci odwiedzić Mt. Cardou z Blanchefort. Wyciągnij notatnik, aby zapisać dokładne położenie punktu na karcie. Zanim wyjdziesz z hotelu, możesz odwiedzić jadalnię, aby podsłuchać konwersację pomiędzy Lady Howard oraz Estelle rozmawiającymi o ukrytych skarbach odwiedzonych tutaj przez wielu poszukiwaczy. Możesz z nimi porozmawiać, a następnie wyjdź na parking motorów i na mapie zauważyć dwa nowe punkty: (NE) Arm of Hexagram oraz (SE) Arm of Hexagram. Wybierz na pierwszy ogień NE Arm of Hexagram. Znajdziesz się przy ogrodzeniu informującym, iż dalej znajduje się własność prywatna i nikomu pod żadnym pozorem nie można jej odwiedzać. Grace nie ma takiego zamiaru, jednak nikt nie zabroni dokładnego przyjrzenia się urządzeniu i zauważeniu na jednym ze słupów przytrzymujących siatkę tajemniczej notatki. Weź kartkę i przeczytaj kolejną dziwną wskazówkę. Czas odwiedzić drugi z odkrytych miejsc, czyli SE Arm of Hexagram.

Gdy dojedziesz na miejsce zauważysz, iż teren należy do tych bardziej stromych. Nie przejmuj się, nie dojedziesz zbyt daleko, nawet jeśli zapomnisz drogi powrotnej, klikając kursor wyjście zaprowadzi cię z powrotem do motoru. Użyj kamery, aby dokładnie przyjrzeć się otoczeniu. Zauważ jaskinię gdzieś w rogu, obok której znajdziesz chusteczkę należącą do Wilkesa. Podnieś ją i dokładnie się jej przypatrz. Otwórz swój notatnik, aby znaleźć zapisane tam wcześniej położenie geograficzne punktu hexagramu. Wyciągnij z kieszeni urządzenie lokalizacyjne i użyj go na Grace, aby uzywając innego urządzenia. Przejdź się Grace w pobliżu wejścia do jaskini, aby zlokalizować miejsce. Gdy uda ci się to, Grace automatycznie odkryje punkt.

gach dróżki. Porozmawiaj z nimi, lecz nie uzyskasz zbyt ważnych informacji. Gdy, na mapie wybierz na mapie jako punkt docelowy Blanchefort. Gdy dojedziesz na miejsce, skieruj się przez przejście prowadzące do Mount Cardou (na skrzynce będzie Pech Cardou) i do w jaskini Hexenfu. Jeśli wcześniej w programie SIDNEY nie zaznaczyłeś Holy of Holies, niestety Grace powie, iż musi wiedzieć gdzie iść, ponieważ góra jest przeogromna i można się łatwo tam zgubić. Dlatego w takim przypadku koniecznie wróć do SIDNEY i zaznacz wcześniej miejsce na mapie. Gdy już znajdziesz się na miejscu, zobaczysz tam skrzynię z kilkoma drewnami oraz spory garść kamieni. Na drewnie przypięta jest kolejna notatka, tradycyjnie weź ją i przeczytaj. Sięgnij ponownie do kieszeni po urządzenie lokalizacyjne i sprawdź notatnik, aby przeszukać dokładnie dane dotyczące położenia geograficznego Holy of Holies. Użyj urządzenia lokalizacyjnego na Grace, aby przyjrzeć się terenowi. Przejdź się do tego miejsca, aby natrafić na odpowiednie miejsce. Gdy tam dojdziesz, Grace automatycznie zaznaczy to miejsce znakiem X. Jeszcze raz sięgnij po łopatę, aby rozpocząć kopanie w ziemi, która jednak okaże się zbyt twarda dla Grace. Przejdź dalej, iż dołu o głębokości większej niż centymetr nie da rady wykopać. Wróć do Blanchefort i kierując się znakami dojdź do ruin Ch. de Blanchefort. Stań na szczycie góry i sięgnij do kieszeni po lornetkę i skieruj ją szlakiem na przeciwległą skałę. Powiększ widok, aby zajrzeć motocykl Buchelli zaparkowany przy skale. Zejdź na dół, wskocz na motocykl i wybierz na mapie docelowe miejsce jako Orange Rock.

Gdy dojedziesz na miejsce zauważysz, że motocykl Buchelliego już nie stoi na parkingu. Zobacz spokojnie możesz naciskać skały i dokładnie przyjrzyj się ziemi, aby dojrzeć miejsce, w którym prawdopodobnie coś zakopano. Nie ma tu trudu. Znajdziesz je na samym końcu drogi w niewielkiej skale. Dokładnie przyjrzyj się miejscu, a następnie zacznij przy nim kopać, aby odkryć, iż Buchelli właśnie w tym miejscu zakopał ukradziony przez niego manuskrypt. Schowaj odzyskany manuskrypt do kieszeni i spróbuj sięgnąć z niego odnośnik kartki, nie przestając, gdy znajdziesz jeden, lecz postaraj się odszukać i schować do kopert aż trzy sztuki odnośników należące prawdopodobnie do trzech złodziei. Zanim

zapoczątkuj zjawiska cię i porozmawia z lokalnymi. Po nim możesz przejść do Emilio i zacząć zapoczątkować z nim dialog. Gdy skończysz, wróć się na parking hotelowy, aby podsłuchać przy pomocy aplikacji do tej kartki z przed porcją. Zwróć następnie uwagę na drzwi Buchelliego, który działa już z zapakowanego manuskryptu. Skieruj się do swojego pokoju hotelowego i odpal SIDNEY, aby się wczytać kolejna dużą liczbę zamków. Zanim jednak zagłębisz się we wszelkie tajemnice, wybierz opcję ADD DATA, aby zeskanować do programu wszystkie trzy odcinki palców, które ściągnąłeś z ukradzionego manuskryptu. Jeśli wcześniej nieprawdopodobne palców zdobyte podczas przygody, naprawnie wszystkie linie to Ruperti z odnalezionym po wysłaniu na analizy nieznanych odcisków z manuskryptu okazuje, iż należą one do Mosely, Bulliane oraz Buchelliego.

Jeszcze raz wybierz opcję ADD DATA i zeskanuj do programu notatkę Emilio, którą od początku wcześniej nadaje aby klient na pieśni (SUM). Jeśli tego wcześniej nie zrobiłeś, możesz tam wrócić (Poussin's Tomb), zapisać w notatniku, a następnie zeskanować do programu. Otwórz zakładkę zeskanowany plik z wyrazem (SUM) i wybierz "Translate" z języka łacińskiego (Latin) na angielski (English). Program przetłumaczy wyraz jako "I am". Następnie otwórz plik z tekstem Et In Arcadia Ego i przetłumacz zdanie podobnie jak wcześniej z łacińskiego na angielski, aby odkryć znaczenie słów. SIDNEY poprosi się o wprowadzenie dodatkowego klucza. Dodaj wyraz "SUM", aby dokończyć zdanie. Pozostaw otwarty plik Et in Arcadia Ego Sum i wybierz Flavius Start Analysis, wybierz "anagram theses", aby SIDNEY zaczął pracować nad zdaniem. Z menu górnego wybierz Anagram Panel. Gdy znajdziesz się na nowym ekranie programu z tłumaczeniem słów wyświetlanych po lewej stronie w kolejności alfabetycznej, wybierz kolejno "Arcam dei tango", co oznacza po angielsku "I touch tomb of God". SIDNEY automatycznie rozpocznie dopasowanie ostatnich czterech liter anagramu, aby zakończyć zdanie wyrazem "Jesu", czyli w sumie tworząc tekst: "I touch the tomb of God, Jesus".

Nie wychodząc z programu, wybierz opcję ANALYZE z górnego menu i otwórz plik z mapą. Wybierz opcję ENTER POINTS i zlokalizuj na mapie miejsca, które na tym samym terenie naniosłeś już dokumentów Le Serpent Rouge. Znajduje się ona nad Holy of Holies i przypomina tory prostego z zakończeniem w pobliżu Chateau de Serres, tu też możesz dopasować się całkowicie przez nowe linie na mapie. Pierwsze 3 punktów umieść na koło i odejdź, drugi na Emilio, a trzeci w ROCKu okręgu na drugim końcu. Gdy skończysz, wybierz Start Analysis, aby Grace skomentowała i w ten sposób zakończyła kolejny blok czasowy.

Dzień trzeci

10:00 – Grasz jako Gabriel Knight

Kolejny blok czasowy zaczynasz jako Gabriel Knight w hotelowej jadalni, dowiadując się, że wszystkim podejrzanym o kradzież manuskryptu, czyli Mosely, Bulliane oraz Buchelli. Podczas dyskusji zostaniesz A także poproszony o rozmowę zanim Montreaux wcześniej zniknie, czyli wokół jako pierwszego złodzieja Mosely, następnie wygrany wszystko Bulliane i jako ostatniego złodzieja znamionuje Buchelliego. W tym momencie Grace na pełni wyjaśnię swym spostrzeżeniom dotyczącym miejsca złodzieja manuskryptu. Jest cała ujawniająca podpowiedzi potrzebna, dowiesz się od przesłuchiwanych wielu nowych interesujących rzeczy oraz odkryjesz ich prawdziwą tożsamość. Nie bój się podczas w szkole, aby nie stracić wrażenia zabawy. Jeśli natomiast zostaniesz zamaskowany zostanie, nawet niewłaściwą kolejność zostaniesz wyrzucony, a wszyscy opuszczą jadalnię. Po zakończonej scenie skieruj się do pokoju Gabriela i porozmawiaj z Grace na temat jej dalszych poszukiwań w terenie oraz przy pomocy programu SIDNEY. Jeśli w poprzednim bloku czasowym nie udało ci się jako Grace odnaleźć skradzionego manuskryptu, możesz to zrobić teraz przez dopasowanie w tej skały i w postaci Gabriela popłynąć dokument. Wyjdź z hotelu i skieruj się do miejsca Lady Howard oraz Estelle. Nie szukając dzisiaj będzie spała, jego bez ciebie z uwagą morale możesz porozmawiać ze słodką Estelle. Następnie, jeśli chcesz, możesz wrócić na parking przy tym miejscu i w te-

motycznie odkrywasz punkt, rysując na ziemi znak X. Ponownie nadmieni, iż jest na niewielkie wykopalisko, sięgnij po łopatę i zacznij kopać w zaznaczonym miejscu. Podczas kopania odkryjesz kolejną notatkę. Podnieś ją i przeczytaj, a następnie skieruj się swym motocyklem do centrum Holy of Holies, czyli The Site na mapie przy Mt. Cardou.

Zanim jednak to zrobisz, możesz odwiedzić Rennes-le-Bains, gdzie Gabriel oraz Mosely postanowili wyskoczyć na zimne-

wnieść do hotelu, możesz sprawdzić co też porabiają Lady Howard oraz Estelle przy ich miejscu kopania i porozmawiać z nimi. Natomiast Madeline B.Wren znajdziesz na samym szczycie Tour Magdala, gdzie możesz zrobić z nią porozmawiać. Gdy skończysz, możesz wrócić do hotelu.

Po powrocie będziesz świadkiem sceny pomiędzy Jeanem a księdzem Jamesem, który zostało pozdrowienie i zarzuci wizytę w Rennes-le-Chateau. Gdy Prince zakończy konwersację z re-

garnek, motocyklista zauważy butelkę wody. Użyj na niej swojego zestawu do ściągania odcisków palców i spróbuj ściągnąć z butelki odcisk palca należący do Estelle, jeśli oczywiście w poprzednim bloku czasowym nie udał ci się ten manewr jako Grace. Pamiętaj, aby wrócić do hotelu i zeskanować odcisk palca do programu SIDNEY. Na kolejną pogawędkę możesz się wybrać do Tour Magdala i porozmawiać tam z Abbe.

Nadszedł moment, w którym książę James postanowił ostatecznie porozmawiać z Gabrielem na temat ukradzionego manuskryptu. Jeśli w tej chwili udało ci się odzyskać manuskrypt od złodziei, możesz skierować się do ekskluzywnej willi mieszczącej się tuż przy fontannie w miasteczku Rennes-le-Chateau. Jeśli nie masz manuskryptu, zapomnij o wejściu do willi, musisz go wcześniej odzyskać zgodnie z wyżej umieszczonymi wskazówkami. Zapukaj do drzwi willi Villa Bethania i wejdź do środka. Czekają tam na ciebie Larry Chester, pomocnik księcia oraz książę James we własnej postaci. Porozmawiaj z księciem, wyczerpując wszystkie tematy, szczególnie te dotyczące manuskryptu, negocjacji oraz skarbu. Gdy zakończysz rozmowę, opuść willę i skieruj się na podwórko z motocyklami. Wskocz na swego harleya i wybierz Chateau de Serres, aby odwiedzić Montreauxa. Znajdziesz się na miejscu, skieruj się w stronę zamkniętej tym razem bramy prowadzącej do posiadłości. Kursor myszy ustaw na bramie i kliknij, aby otrzymać menu, z którego wybierz opcję "climb". Gabriel przejdzie na drugą stronę i podejdzie do drzwi. W tym momencie obsługa Montreauxa wyjdzie na twoje powitanie. Porozmawiaj z kucharzem, aby po kilku słowach sam gospodarz wyszedł ci na powitanie. Poproś go o ponowne spróbowanie wina, lecz tym razem w samym sercu, czyli winiarni. Niestety, podobnie jak dla Grace, nie będzie tym razem to spotkanie miłe. Po wydostaniu się na podwórko, nie opuszczaj jeszcze posiadłości, lecz otwórz otwarte drzwi do piwnicy. Wejdź do środka i zauważ, że na suficie, w ciemnościach znajduje się coś dziwnego. Zapal światło, aby zobaczyć cóż to takiego. Będą to



tylko nietoperze. Po nawet kilku krokach, blok czasowy ulegnie zakończeniu.

Dzień Trzeci,

12:00 - Grając jako Grace Nakimura

Ten blok czasowy zaczniesz, grając jako Grace Nakimura w pokoju hotelowym. Użyj szklanki na drzwiach, aby dowiedzieć się kto znajduje się poza hotelem, a kto ukrył jest w swym pokoju. Skieruj się do hotelowego holu i porozmawiaj z Simone, należy zmienić recepcji, aby zostawić ją u Gabriela. Następnie wejdź do jadalni, aby tam spotkać się z Mosely, Buchelli oraz Buchellim przy wspólnym stole. Jeśli Gabriel wcześniej nie zdjął z butelki odcisków palców Estelle, możesz wrócić na miejsce motocykli i spróbować ściągnąć odcisk wcześniej w tym momencie, nie zapominając przeskanować go do SINDEY. Wróć do pokoju hotelowego i odpal SIDNEY. Wystartuj analizę na obwodzie niedawnego podchodzenia oddziału parku, który zdjęłaś z dokumentu Le Serpent Rouge przyczepionego do drzwi muzeum. Dowiesz się, iż należał on do gabiny Estelle. Otrzymasz również e-mail, który wyświetly symbolikę, którą widziałeś na obrazie w mieście, w posiadłości Montreauxa.

Po tych odkryciach, skieruj się do hotelowego holu i odnajdź Estelle, posiadającą się tam szklaneczką herbaty. Porozmawiaj z nią, aby zaprowadziła cię ona do swego pokoju hotelowego i pokazała fotografie egipskich skarbów w zamian za kopię dokumentu Le Serpent Rouge. W pewnym momencie Emilio postanowi wyjść z hotelu w kierunku ścieżki prowadzącej do kościoła. Postaraj się go śledzić i dojść w ten sposób do cmentarza za kościołem. Ukryj się za grobowcem i posłuchaj, sobie szansę rozmowy pomiędzy Emilio oraz Mesmi. Emilio wróci do hotelu, a ty postaraj się nadal go śledzić. Następnie zapukaj do drzwi jego pokoju i wprost zapytaj się o co w tym wszystkim chodzi. Na pewno otrzymasz wyczerpującą odpowiedź, której nie będę tutaj zdradzać.

Dzień Trzeci

17:00 - Grając jako Gabriel Knight

Ostatni blok czasowy zaczynasz, grając jako Gabriel Knight w drużynie razem z Mosely'm oraz Mesmi, wysłanym do wypełnienia ostatecznej misji. Trzeba się w końcu dowiedzieć, kto porwał dziecko i dlaczego. W pierwszym pomieszczeniu świątyni po niewielkiej animacji wprowadzającej odzyskasz kontrolę nad Gabrielem. Przed tobą rozciągać się będzie widok szachownicy o wymiarach osiem na osiem. Na niektórych jej polach znajdować się będą różne symbole. Jeśli staniesz na czasze - zginiesz, na pustym polu - po twoim zeskoczeniu z niego ono zniknie, uniemożliwiając ci drogę powrotu, na mieczu - zgaśnie na nim światło. Kluczem do rozwiązania tej łamigłówki jest skakanie po literze L tak jak koń w szachach i stawianie na każdym polu z mieczem tylko jeden raz. Ostatecznie wylądujesz na końcu szachownicy przy drzwiach z wymalowanym złotym kołem, które się otworzą. Jeśli klikniesz lewym klawiszem myszy na szachownicy, pojawi ci się menu z kilkoma ikonkami, między innymi z jedną przedstawiającą Grace. Przed każdą taką łamigłówką jeszcze trochę cię ich czekało. Kliknij na ikonkę z Grace, aby przez radio połączyć się z nią i otrzymać informacje dotyczące rozwiązania łamigłówki. Tym razem, przed szachownicą, kliknij na Grace kilka razy do wyczerpania informacji. Podam ci teraz pełne rozwiązanie zagadki szachowej po kolei. Jednak mimo wszystko, warto wykonać przed skakaniem quick Save'a. Narysuj sobie na kartce szachownicę o wymiarach 8x8. Pionowym kolumnom od strony lewej do prawej kolejno liczbami 1-8. Następnie z góry do dołu szachownicy wpisz litery od A do H. Jeśli zrobiłeś to poprawnie, lewa, najniżej położona kratka na szachownicy będzie oznaczona literą H oraz cyfrą 1. A oto kompletne rozwiązanie, na które pola po kolei powinieneś skakać.

H4 na G6, G6 na F4, F4 na H5, H5 na G3, G3 na H1, H1 na F2, F2 na D3, D3 na E1, E1 na C2, C2 na E3, E3 na D1, D1 na B2, B2 na A4, A4 na B6, B6 na A8, A8 na C7, C7 na E8, E8 na F6, F6 na G8, G8 na H6, H6 na F7, F7 na D8, D8 na B7, B7 na C5, C5 na B3, B3 na A5

Po rozwiązaniu łamigłówki szachownicy i przejściu przez drzwi ze srebrnym kołem, znajdziesz się w okrągłym dużym pomieszczeniu. Dokładnie obejrzyj sobie otoczenie, nie dotykając na razie niczego i nigdzie nie wchodząc. Obok wyjścia i nie przerażaj się. To naprawdę da się przejść. Ustaw kamerę tak (przedtem koniecznie wykonaj kolejny quick save), aby widzieć obracającą się kolistą platformę oraz wygrawerowane na niej płyty. Gdy twoja postać, minie płytę z wygrawerowanym kwadratem, stań na płycie tuż za nią. Nie tracąc zimnej krwi, tuż przed tym, zanim przesuwająca się ściana zetknie się ze ścianą, najedź na nie kursorem myszy i kliknij w momencie, gdy pojawi się ikonka chwytającej dłoni. W ten sposób z łatwością przeskoczysz się celnie. Kolejnym zadaniem będzie zeskoczenie z niego na platformę znajdującą się poniżej. Musisz tak wybrać moment, aby dokładnie trafić w miejsce, inaczej spadniesz w przepaść. Gdy teraz będzie znajdować się przerwa pomiędzy platformą obrotową a ścianą, powinieneś ustawić kursor myszy nad platformą i wyczekiwać, aż pojawi się ikonka chwytającej dłoni, a następnie kliknąć. Ponownie możesz zrobić, jeśli wykonasz w tym momencie save gry. Gdy znajdziesz się na platformie, wyrzuć wagę oraz pod nią porozrzucane kawałki złota w ramach kartki. Zapytaj Grace o co w tym wszystkim chodzi i przejdź do rozwiązywania łamigłówki. Kolejno umieść na pustej szali symbol nieskończoności, jajko oraz kawałek owocu. Tym tobą otworzą się drzwi.

Znajdziesz się w dawnym pomieszczeniu, z których z nich tutaj nie wyjedzie drzwiami. Przywróć sobie jak poprzednio niczego jeszcze nie dotykając nim podejść. Podejdź do statuetki Salomona i przeczytaj co tam jest napisane. Następnie ponownie do wnęki ze złotą ręką oraz zdrowymi śpiewami. Podnieś ołówek i włóż ją w ogień na rękę. Następnie podejdź do miejsca z ogniem oraz z wodą. Kamień postaraj się wewnątrz ognia zauważyć kamień. Za złożoną rękę włóż na górze spójrz, po kamień, a następnie podejdź do statuetki, z których jedna wygląda jak czarodziej, a druga jak staruszek, lub wojownik. Umieść kamień na wyciągniętej dłoni statuetki demona. W ten sposób ciemne części pomieszczenia zostaną oświetlone, natomiast jasne zostaną zanurzone w ciemności.

Jeszcze raz uważnie przyjrzyj się nowym elementom pomieszczenia, niczego nie dotykając. Poproś Grace o rady, a następnie ustaw Gabriela w miejscu z dwoma ustawionymi oraz wskazówkami. Stań przed każdym z luster aby przyjrzeć jednym z nich. Ustaw Gabriela jako starego człowieka, natomiast przy drugim ustaw normalnego, młodego bohatera. Przesuń wskazówki na obrazku w stronę lustra, które przedstawiało Gabriela jako starego człowieka. Podejdź do miejsca z lustrem kluczem i wciśnij ten, który przedstawia symbol młodości. Kolejne drzwi zostaną otworzone.

Jesteś już naprawdę blisko, więc aby głupio nie stracić tej okazji, zapisz stan gry. Gdy Mosely oraz Mesmi przyłączą się do ciebie, dokładnie przyjrzyj się otoczeniu. Po jednej stronie pomieszczenia ujrzysz most, lecz w tej chwili nawet nie próbuj nie ruszać. Zamiast tego spójrz w miejsce, gdzie powinien być most, lecz go w rzeczywistości nie widać. Podejdź w to miejsce, aby przyczepić się obydwu mostu znaczy się pojawić się, a następnie przejść. Mosely nie może podać pełnej recepty na przejście tej zagadki. Musisz zaczekać swym instynktem oraz zmysłem, aby w nadłużą, przejść po zmiennych płytkach, przejść przez niewidzialny most. Mi się udało za trzecim razem, więc nie też się zniechęcaj się powtórzeń. Gdy dojdziesz do końca Mosely oraz Mesmi dołączą, a tam zobaczysz trójkę wampirów wśród których rozpoznasz dziedzica Montreauxa oraz dwóch gości, którzy porwali dziecko. Mosely oraz Mesmi zajmą się strażnikami, a ty w tym czasie przejdź przez korytarz, aby wejść do pomieszczenia z Montreauxem odprawiającym swój rytuał nad dzieckiem. Pooglądaj sobie animację i przygotuj się, iż nieruchomy stwór podtrzymujący płytę w rogu zostanie ożywiony przez Montreauxa w celu zlikwidowania twojej osoby raz na zawsze. Gabriel w tym momencie automatycznie wyciągnie z kieszeni nóż, więc twoim jedynym zadaniem jest szybko doskakiwanie sarkofagu przy ścianie pomieszczenia, wejście na niego. Kliknięcie na nim i wybranie opcji "climb", wydobycie z kieszeni talizmanu i użycie go na postaci demona. Zakryje on w tym momencie swe oczy, a ty w tym czasie wyciągnij nóż i użyj go na gardle stwora (czyli poderżnij mu gardło). Musisz te czynności wykonywać dosyć szybko, aby uniemożliwić potworowi zjedzenie twego mięsa i Montreauxowi zawładnięcia nad światem. Gdy demon padnie nieżywy na ziemię, także Montreaux z potężnym gniewem osunie się bez życia. Nadszedł moment, aby delektować się wspaniałym, zaskakującym zakończeniem. Ja zapewniam was, iż po takiej dawce emocji, ze zniecierpliwieniem czekam na część czwartą Gabriel Knights, która prawdopodobnie zaprowadzi nas do nowego scenarzysty Jane Jensen, ponownie nas o tajemniczych duchów. Miłych snów tylko.

Hum. Tajnia

producent: **Lucasarts**
platforma: **PC**

Indiana Jones & Infernal Machine

Gra zaczyna się w roku 1947. II wojna światowa się skończyła, dobry wujek Sam Yankee przesłał kochać surowego wujka Joe Stalina i właśnie rozpoczęto zimną wojnę. Doktor Henry "Indiana" Jones, kontynuując swoją naukową karierę, bada jakieś wykopaliska na północnym zachodzie Ameryki i spotyka tam swoją starą przyjaciółkę, Sophię Hapgood. Znana graczom z penetracji Atlantydy dziarska i energiczna osóbka, niedawno wstąpiła do nowo utworzonej CIA i ma dla doktora Jonesa, który zdążył się już posunąć w leciech, ale nadal jest sprawny i skłonny do działań ekstremalnych, nowe zadanie.

Niektóre ze źródeł wywiadowczych donoszą, że w opuszczonych ruinach Babilonu (gdzie król Nabuchodonozor zbudował legendarną Wieżę Babel) znaleziono coś niezwykłego, czym podejrzanie mocno interesują się Sowieci. Niejaki Giennadij Wołodnikow, rosyjski naukowiec, uważa, że w Wieży zamknięto niegdyś Piekielną Machinę - urządzenie stworzone przez okrutnego boga Marduka. Fragmenty tej machiny starożytni mędrcy ukryli następnie w rozmaitych częściach świata. Indy dochodzi do nieuniknionego wniosku, że musi je odnaleźć przed Sowietami, bo inaczej całemu wolnemu światu grozi zagłada.

W naszym najlepszym i jedynym przewodniku znajdziesz porady dotyczące:

- kompletnej solucji, to znaczy sposobu przejścia wszystkich poziomów aż do końca. Pomożemy ci rozwiązać zagadki, znaleźć niektóre skarbczyki i skutecznie pobić wrogów. Na końcu znajdziesz tu też przejście sekretnego poziomu IM, czyli Powrót do Peru. Ten poziom możesz zaliczyć jak tylko zgromadzisz odpowiednią ilość gotówki - kasy, by kupić mapę. Jego zaliczenie - lub nie - żadną miarą nie wpływa na rozwiązanie, jest to po prostu bonus, jaki twórcy gry sprawiają graczom.
- sterowania postacią dzielnego archeologa, co może w niektórych miejscach okazać się niełatwe. Dzięki naszym poradom utrzymasz Indy'ego w dobrym zdrowiu i niezłej kondycji.
- walki i bronie, co oznacza, że podamy ci porady dotyczące rozgrywania potyczek, a także celowości używania broni - od sławetnego BIJa (Bicza Indiany Jonesa), do bazooki.

Wskazówki ogólne.

Gracze doświadczeni mogą je pominąć albo zerknąć do nich, gdy nabiją sobie kilka solidnych guzów. Ci, co nawykli do penetracji starożytnych ruin w towarzystwie np. bohatera gry Reoguard, nie powinni mieć trudności z prowadzeniem postaci Indy Jonesa. Nie da się ukryć, że niesforny archeolog z Barret College jest ogólnoświatowym mistrzem w konkurencji wtykania nosa gdzie nie trzeba.

Po pierwsze i najważniejsze - dbaj o zdrowie.

Podczas wędrówek po rozmaitych miejscach, Indy nieuchronnie natyka się na węże, pająki i skorpiony - które są naturalne jak podatek początkowy. W dodatku doskonale wiedzą, kiedy ci zabraknie surowicy (antytoksyny). Nie uwiąjmy w nawelnę - nie ruszaj nigdzie bez odtrutki! Zawsze miej przynajmniej jeden zestaw w plecaku (Inventory). Co prawda tu i tam możesz znaleźć rozmaite apteczki, nie licz jednak, że zawsze będzie ci się udawało? Na wszelki wypadek często używaj słynnej techniki łowców przygód zwanej "Save & Reload". Nie ufaj ciemnym zakamarkom, a szczególnie miejscom, gdzie wiszą rozmaite pajęczyny (pajęczyna to sieć pająka, pajęczyna to - jak ciało-pająk, pajęcze mięso). Oświetlaj je zapalniczką (Lighter), a w razie czego likwiduj natrętne bestie z rewolweru (by zaoszczędzić amunicję do innych broni).

Używanie Uzdrawiaczy (Health Pickup)

Pamiętaj cały czas o pożytku płynącym z użytku klawisza zdrowia (domyślnie "H"). Przyda ci się to wiele razy



podczas walk i potyczek. Kiedy jesteś w kiepskiej kondycji i spadasz gdzieś za daleko, użyj klawisza H, by poprawić stan zdrowia - Indy lepiej wtedy ląduje i nie łamie sobie kończyn. Co prawda można się uzdrowić przez zaglądanie do plecaka, ale użycie klawisza "H" jest po prostu szybsze. Pamiętaj, że Indiana Jones w pierwszym rzędzie używa apteczki pierwszej pomocy i zestawów, a dopiero potem ucieka się do lekarstw i ziół. Z każdym nowym poziomem Indiana odzyskuje pełnię zdrowia - jeżeli czujesz, że koniec poziomu jest tuż, tuż, to zachowaj zapasy na etap następny. Zawsze zachowaj sobie pieniądze na kupno pełnych uzdrawiaczy (zestawu medycznego lub leczniczych ziół - medicinal herbs). Apteczka pierwszej pomocy i gałązki ziół pomogą ci odzyskać zdrowie tylko częściowo, ale zestaw medyczny lub krzaczek ziołowy uzdrawia całkowicie, co jest bardzo opłacalną inwestycją.

Skoki i wspinaczka. Większa część przygód IJ zawiera w sobie nieodłączny element przeskakiwania nad przepaściami i wspinania się po rozmaitych drabinach na wąskie półki. Wykorzystaj do tych ćwiczeń pierwszy poziom (Canyonlands). Tu możesz sobie poskakać do woli, z miejsca, i z rozbiegu. Odmierzając odległość do skoku, zawsze podejdź powoli (nie biegnij!) do krawędzi. Indy nie spada, kiedy podchodzi spokojnie. Ze skraju przepaści możesz ocenić, czy zdołasz ją przeskoczyć, wykorzystując rozbieg. Jeżeli półka, na którą zamierzasz skoczyć, ma tylną ścianę, możesz zwykle śmiało skakać, pod warunkiem, że przepaść nie jest zbyt rozległa. Jeżeli półka wystaje nad przepaścią i po jej przeciwnej stronie jest pustka, ocen odległość, by nie przeskoczyć i nie wpaść w nią z drugiej strony.

Jeżeli gdzieś utkniesz i nie bardzo wiesz, co dalej, rozejrzyj się za czymś, czego możesz się uchwycić i wdrapać wyżej. Indy potrafi podskoczyć dość wysoko - a jak już się czegoś złapie, prawie zawsze może się wdrapać wyżej. Do rozglądania się dookoła użyj klawisza "Look" i rozejrzyj się oczami Indy'ego. Jeżeli zobaczysz jakąś półkę, wespnij się na nią - zazwyczaj znajdziesz tam rozwiązanie problemu.

BIJ (Bicz Indiany Jonesa)

Jeśli utkniesz na dobre, rozejrzyj się czy nie masz gdzieś w pobliżu jakiejś solidnej belki, czy występu skalnego, którego możesz dosięgnąć BIJem i albo się na nim rozhuśtać, albo się po nim wspiąć wyżej. Na takie belki Indy będzie się natykał wielokrotnie. Łatwiej jest dostrzec belki, na których się można rozhuśtać niż te, do których trzeba się wspinać - bo pierwsze zwykle są na wysokości wzroku lub tylko nieco wyżej, a te drugie niekiedy niełatwo zobaczyć, chyba że spojrzysz w górę. Użyj wtedy klawisza "Look". Jeżeli będziesz podchodził z biczem w dłoni, Indy sam we właściwym momencie spojrzy w górę i zauważy belkę.

Walka i użycie broni

Co prawda większa część przygód Indy'ego będzie się składała ze skoków, wspinaczek i rozwiązywania rozmaitych łamigłówek, od czasu do czasu nasz dzielny profesor będzie musiał z westchnieniem niechęci sięgnąć po broń i załatwić kilku nachalnych Rosjan lub parę wrażych stworów. Powiemy ci teraz, jak najlepiej się sprawić, by nie dostać w łeb i jak najskuteczniej używać broni.

Rób uniki w sposób dziki i turlaj się za kamyki.

Uniki turlaniem Indy wykonuje klawiszem Z (domyślnie). Naciśnij go z kursorami, a Indy odbije się i przeturla w przód, w tył i w bok. W ten sposób szybko zniknie wrogowi z oczu. Co prawda, nie sposób prawie jednocześnie się turlać i celnie strzelać (potrafi to tylko Mel Gibson w "Lethal Weapon"), więc używaj tej techniki tylko jako uniku. Znikanie z pola widzenia strażnikom niezwykle zwiększa szanse przeżycia podczas wymiany strzałów. Co więcej, możesz strażnika zwabić ku sobie, zaskoczyć go z boku i położyć pierwszym strzałem. Nie zawsze się to udaje - szczególnie na początku, kiedy masz tylko pistolet 9 mm, karabin, lub rewolwer .45, ale gdy zdobędziesz pistolet maszynowy, lekki karabin maszynowy lub obrzyna, pierwszy strzał prawie zawsze decyduje o zwycięstwie w pojedynku.

Oszukuj nieboszczyków.

Żerowanie na trupach nie jest może szczególnie eleganckie, ale przy poległych wrogach zawsze można znaleźć broń, magazynki i niekiedy apteczki, co niewątpliwie sprzyja przedłużeniu sobie życia.

Zbadaj możliwości każdej broni.

Kluczem do skutecznego użycia broni jest zorientowanie się, jaki jest zasięg rażenia każdej z nich. Podczas gry zauważysz pewnie, że Indy sam celuje, o ile tylko cel jest w polu rażenia danego oręża, co ogromnie ułatwia rozgrywkę. Ty musisz tylko wiedzieć, jak daleko bije każda broń, by wybrać tę, która może dosięgnąć cel i tyle. Pamiętaj, że rewolwer Colt .45, choć

ma nieograniczoną ilość amunicji, jest bardzo kiepskim orężem na nieco większą odległość - dlatego szeryf Wyatt Earp mawiał, że woli już kij baseballowy - i ze nadaje się tylko do rozpraw z bliska. Używaj go na węże, skorpiony, tygrysy, wilki i stwory na Aetherium. Łatwo sobie z nimi poradzić, lepiej więc oszczędzać lepszą broń na trudniejszych przeciwników. Strzelba i pistolet maszynowy są też doskonałe do walki z bliska (pistolet maszynowy jest też skuteczny na większe odległości). Szybkostrzelność pistoletu maszynowego sprawia, że przeciwnik dostaje naraz sporą dawkę ołowiu i rzadko który przeżyje takie doświadczenie. Strzelba jest znacznie wolniejsza w użyciu i niekiedy może cię zawieść - szczególnie, jeśli przeciwnik jest uzbrojony w coś o sporej szybkostrzelności.

Sytuacje, w których wroga nie możesz - bądź nie chcesz - dopaść z bliska, można rozstrzygnąć uciekając się do karabinu (ten, co prawda, nie jest za bardzo szybkostrzelny), pistoletu maszynowego, ręcznego (lekkiego) karabinu maszynowego RKM lub bazooki. Najlepsze są pistolet maszynowy i RKM. Łatwo z nich trafić nieprzyjaciół i ukatrupić ich na wieczność, zanim zdołają się zorientować, co ich ugodziło. Karabin jest skuteczny na dużą odległość, ale nie powinieneś się do niego uciekać przy rozprawach z bliska, bo jest niezbyt poręczny w użyciu. Bazooka jest też wolna, ale ma piekielną siłę uderzeniową i praktycznie wszystko rozwala jednym strzałem. Z bazooką jednak trzeba ci uważać - jeśli trafisz w coś bliskiego, Indy może dostać odłamkami. Specjalną bronią Indy'ego jest BIJ - nie można nim wprawdzie zabić, ale jest doskonale przydatny do rozbrajania strażników - oschliwiu, jeżeli wcześniej wciągniesz drania w pułapkę. Używaj BIJa przeciwko Czerwonej Brygadzie, gdy nie masz zbyt wiele amunicji - ale też pamiętaj, że gdy wrogów kupa, to i Herakles dupa... to nie zadziała. Przeciwko liczniejszym grupkom nieprzyjaciół używaj broni palnej lub czegoś, co wybucha.

Granaty, ładunki wybuchowe i plastyk pomogą ci szybko rozwiązać problem zbyt licznych i nachalnych nieprzyjaciół. Rzucanie granatów nie jest jednak tak proste, jakby się mogło wydawać, bo czasem lubią - zwłaszcza w nierównym terenie - odbijać się w zupełnie nieoczekiwanych kierunkach. Dobrze jest też ciskać granaty zza węgła. Plastyk wybucha w kilkanaście sekund po położeniu go na ziemi - albo wtedy, gdy jakiś nieszczęśnik nań nadepnie.

Właściwe narzędzie do właściwej roboty.

Poprzednie strony wyjaśniły ci, jak użyć najlepiej każdej z broni. Powinieneś jednak wiedzieć, że większość pieniędzy należy przeznaczyć na zakup amunicji do pistoletu maszynowego albo magazynków do spluwy automatycznej. Magazynki do rozpylacza są drogie (100 dolców za sztukę), ale jest to najskuteczniejszy oręż przeciwko Sowietom. Można z niej położyć niemal każdego (za wyjątkiem oschliwie wielkich Sybiraków - tych zresztą też można powalić, tylko trzeba w nich więcej wywalić). Staraj się zachować amunicję na naprawdę ciężkie przypadki.

Starcia podwodne

Od czasu do czasu Indy musi dać nura pod wodę, co niezwykle nadwyręża jego płuca. Pod wodą jest nie tak łatwo - są tu Wrogie Stwory takie, jak na przykład rekiny. Ponieważ strzelanie pod wodą kończy się z zasady źle, Indy używa tam tylko maczety. Pamiętaj, że rekiny pływają LEPIEJ, więc dobrze jest ich unikać - czym ...... ich tylko zadrażnisz, ... nie ma rady i pozostaje ci tylko zadbać o to, by nie zostać zjedzonym.

Nie pchaj się na ślepo i unikaj wrogów mających znaczną przewagę liczebną.

Najtrudniejsze walki w IM to te, które toczysz z licznymi sowieckimi strażnikami. Nie próbuj brać ich na okrzyk "Urrraaa!". Nie wpadaj do izby z bojowym okrzykiem - chyba że masz bazookę, oni zaś stoją w kupie. Niełatwo ich też załatwić nawet z daleka, gdy zaczniesz walić z rozpylacza. Najlepiej rąbić ich pojedynczo - pokazać się któremuś z daleka, zwabić w ciemny zaułek i dać w dziób szybko i skutecznie. Nic tak nie cieszy, jak seria z pepeszy. Największa frajda dla samuraja, to uciąć Ruskim... uszy, gdy leży bez duszy.

Szukanie skarbów i wydawanie pieniędzy.

Łażąc po rozmaitych zakamarkach, nie zapomnij o szukaniu rozmaitych ukrytych skarbów, które możesz wymienić na pieniądze, za te ostatnie zaś możesz kupić sekretną mapę - pozwalającą na dostęp do sekretnego poziomu - lub amunicję czy lekarstwa. Ta solucja pozwoli ci na odnalezienie wielu ukrytych skarbów (dość tego, byś mógł kupić mapę i zawsze mieć amunicję), ale nie rościmy sobie pretensji do odnalezienia wszystkiego. Bacz pilnie na wysokie półki, nisze, słabsze miejsca w ścianach i powierzchnie, na które możesz się wdrapać. Pomiędzy kolejnymi poziomami możesz odwiedzać punkty handlowe, gdzie wymieniasz gotówkę na wyposażenie. Kupuj amunicję i leki, a dopiero jak ci coś zostanie, oszczędzaj na mapę. Wcześniejsze poziomy są stosunkowo proste i łatwo znaleźć na nich jakieś skarby. Spróbuj więc zdobyć sekretną mapę jak najwcześniej, a potem wszystek grosz wymieniaj na amunicję do pistoletu maszynowego i leki.

Solucja

IJ & IM przedstawia sobą 17-cie poziomów. Niżej znajdziesz ...... opis ...... Nie jest to jedyny sposób przejścia danego poziomu, ale sprawdzony i skuteczny. Zaprowadzimy cię do ukrytych skarbów, apteczek medycznych i sekretnej mapy, która cię zaprowadzi na ukryty poziom.

Canyonlands

Musisz przedostać się na dół, ucząc się przy okazji skakania, biegania, wspinania i rozmaitych manewrów przydatnych podczas walk. Po drodze zbierzesz trochę skarbów, a potem spotkasz się z Sophią i poznasz informacje o swojej misji. Ten poziom jest przede wszystkim ćwiczeniowym.

Indiana zaczyna spoglądać w dół z urwiska na przepiękny wodospad.

Do dzieła!

Odwróciwszy się w prawo, Indiana zobaczy miejsce na skok. Podejdź bliżej - nie obawiaj się upadku, Indy zawsze zatrzymuje się w porę przed przepaścią - i każ mu skoczyć (domyślnie - Alt). Podejdź do półki i podciągnij się wyżej.

Teraz podejdź do krawędzi kolejnej skały, która góruje nad niewielką płaszczyzną. Zeskocz albo odwróć Indy'ego i opuść go w dół. Podejdź następnie do bloku z wyrytym na nim ptakiem. Ustawiwszy się przed blokiem naciśnij Ctrl, i trzymając Indy'ego w tej pozycji, każ mu się cofnąć (kursor w tył). Indy odciągnie blok. Niech ciągnie, aż ukaże się otwór w ścianie.

Jeżeli wespniesz się na odciągnięty blok i odwrócisz w prawo, możesz zeń doskoczyć do niszy, gdzie znajdziesz swój pierwszy skarb. Dzień, nie, co to jest, ale zabierz toto ze sobą. Zeskocz w dół i wróć na półkę.

Obejdź odsunięty blok i wejdź w objawiony ci otwór. Idź przed siebie, aż trafisz na niszę po lewej. Odwróć się w lewo i połóż Indianę (klawisz "crouch"), a potem kursorem skieruj dzielnego archeologa do otworu. Po drugiej stronie wstań (znów wciśnij klawisz "crouch"). Następne dwa skoki są niełatwe i będą niezłym testem dla twej zdolności superskoku. Rozpędź Indy'ego (klawisz Shift), a w odpowiednim miejscu (i w ostatniej chwili) naciśnij klawisz skoku. Przeskocz do następnej półki i przymierz się do kolejnego superskoku. Ten jest dość daleki, na przeciwległym brzegu musisz chwycić za krawędź i podciągnąć się w górę (po wykonaniu skoku, trzymaj klawisz Alt, by Indy chwycił za krawędź, a potem kursorem (góra) każ Indy'emu wciągnąć się na półkę.

Idź przed siebie - wkrótce Indiana zauważy coś, co nazwie podatnym na działanie bicza belką (Whipjewable beam), a co my będziemy nazywać WB. Podejdź pod belkę i wyciągnij BIJa (domyślnie klawisz 1). Użyj BIJa (domyślnie klawisz Ctrl) i Indy owinie bicz wokół belki tak, że będzie się mógł podciągnąć w górę (strzałka kursora Up). Potem obróć Indy'ego (korzystając z kursorów) tak, by miał półkę przed sobą i skocz na nią. Ruszaj przed siebie i przygotuj się na pierwszą walkę. Węże, nienawidzę ich kiedy. Wyciągnij rewolwer (domyślnie 2) i podejdź do zimnokrwistej bestii. Indy sam celuje. Strzel kilka razy, a potem schowaj rewolwer na miejsce i skręć w prawo, do wyjścia w korytarz.

Podejdź do półki i wespnij się na górę. Skocz z rozbiegu na przeciwległą półkę i odwróć się w lewo. Spójrz w górę i zobaczysz kolejną WB. Podejdź na środek krawędzi bloku, na którym stoisz i używszy BIJa zobacz, jak Indy gładko przerzuca się na drugą stronę. Po wylądowaniu na przeciwległej stronie spadnie Indy dwa piętra w dół (odczekawszy trochę dobrnij do bystrego strumienia). Spłyń z prądem aż do wodospadu. Nie przejmuj się, Indy spłynie nim niczym kaczka. Wylądujesz w małej sadzawce. Zanim wyskoczysz z sadzawki, obmacaj skarbczyk.

Na dnie małej sadzawki są dwie nisze. Przeszukawszy jedną, znajdziesz niewielkie pomieszczenie z cenną zdobyczą. Przepłyń do drugiej jamy, a wypłyniesz w okrągłym pomieszczeniu z jamą pośrodku i serią drabin po prawej. Podszedłszy do jamy i zajrzawszy w dół zobaczysz szkielet i znów nieco dóbr. Przejdź dookoła jamy, aż trafisz na miejsce, gdzie będziesz mógł zeskoczyć na kilka półek niżej. Nie zeskakuj na samo dno, bo ci się dostanie.

Zejdź niżej i weź skarb. Potem wróć na górę i podejdź do drabin (użyj tu Alt). Wespnij się do góry, trafisz do kolejnego ciągu drabin, aż dotrzesz do rejonu, który już znasz (użyłeś tu BIJa i spadłeś do strumienia). Zauważ zniszczoną WB na ziemi i skocz na półkę na lewo od belki. Odwróć się w prawo i podążaj wąskim drabiną wiodącą do niewielkiej komnaty pod nią. Zejdź i weź skarb, a potem zeskocz do dziury, którą wpadasz do strumienia. Raz jeszcze spłyń wodospadem w dół, ale teraz wyskocz na suchy grunt.

Dostrzeżesz przelatujący nad głową Indy'ego helikopter (Indiana ...... w tym czasie ......). Okazuje się, że Indy musi sprawdzić, gdzie ten helikopter wylądował. Przebiegnij wzdłuż wykopu i skręć w prawo - zauważysz dwie niewielkie półki. Wciągnij się na pierwszą, a potem na drugą. Potem przejdź do ...... i znów się podciągnij w górę. Przed sobą zobaczysz szkielet i znów jakiś skarbczyk. Weź, co trzeba i wróć na poprzednie miejsce. Na szczycie ...... odwróć się w lewo i złap się niewielkich ...... Kiedy Indy na nich zawiśnie, kursorem kierunku zepchnij



go ku lewej. Dotarłszy do środka krawędzi, kursorem Up wciągnij Indy'ego na górę. Potem odwróć go o 180° i zauważ półkę po drugiej stronie przepaści. Cofnij się nieco i skocz z rozbiegu. Podciągnij Indy'ego w górę i wespnij się na drabinę. Odwróć się znowu i zauważ kolejną półkę. Znów popisz się skokiem z rozbiegu. Potem odwróć w lewo i podciągnij się w górę. Pełza tu kolejny bąż wodny, więc zastrzel go, a potem rozejrzyj się i poszukaj małego otworu. Przeczołgaj się otworem i weź kolejny skarb. Potem się odwróć i stań pyskiem do przepaści. Biegiem i skacz. Z daleka zobaczysz miejsce do lądowania. Potem obejrzysz ciekawy filmik i przeniesiesz się do kolejnego etapu.

Babilon

Ogólnie rzecz biorąc, trzeba tu przeniknąć do sowieckiego obozu, by dowiedzieć się czegoś więcej o planach Wołodnikowa. Spotkaj się z Simonem Turnerem, by spenetrować podziemne wykopaliska i dowiedzieć się, gdzie ukryto kolejne części Infernal Machine.

Znajdujesz się na zewnątrz obozu Sowietów. Obróć się w prawo i wespnij się na niewielki występ, podejdź do drugiego i podciągnij się wyżej. Potem odwróć się odrobinę i wykonaj następny skok do dość odległej półki. Zajdź za róg i zauważ skrzynię po lewej stronie. Wciągnąwszy się na jej wierzch, odwróć się do budynku. Rozbiegnij, skocz, chwyć krawędź dachu i podciągnij się na górę. Z tego miejsca Indiana podsłucha rozmowy Wołodnikowa wewnątrz budyneczku. Dokonawszy sprawnego podsłuchu zwróć się ku dwu krawędziom przed tobą i doskocz do pierwszej i drugiej (obie weź z rozbiegu). Odwróć się następnie w prawo i wespnij na wąską krawędź, a potem wejdź tunelem do prostokątnego pomieszczenia. Przejdź półką w lewo i odwróć Indy'ego plecami do komnaty, a potem cofnij go tak, by wykonał swą olimpijską i przejdź zwisając na rękach w prawo, aż dotrzesz pod następną niszę. Tu każ Indy'emu wciągnąć się w górę, odwróć go, cofnij i skocz na drugą stronę. Znów odwróć Indy'ego tyłem do komnaty, cofnij i dwukrotnie opuść go na dół. Na drugiej półce podciągnij Indy'ego w górę, a gdy stanie na nogach, każ mu wyciągnąć rewolwer - wewnątrz ciemnego pomieszczenia czają się dwa pająki. Oświetl mrok zapalniczką, a potem załatw pajęczaki z rewolweru. Opuść się w dół i przejdź ku prawej. Idź półką, aż zobaczysz wodę. Skocz z rozpędu na drugą stronę. Tu również musisz być gotów na rozwalenie kilku pająków, które spadają z pajęczyn pod sklepieniem.

Pomieszczenie wije się kręto ku lewej - poruszaj się dość ostrożnie, bo w głębi za rogiem jest strażnik obok dwu beczułek z jakimś materiałem wybuchowym. Przekradnij się za róg i rozwal beczułki. Eksplozja załatwi strażnika, ale zaalarmuje jego kumpli, więc poczekaj, nie wychylaj się za bardzo, dopiero kiedy pokażą się żołnierze i ich załatwisz, wyjdź, zabierz im amunicję i odblokuj na jad. Poruszając się ostrożnie, załatw pozostałych w tym rejonie strażników. Zanim ruszysz dalej, poczekaj, aż się upewnisz, że zdjąłeś wszystkich. Od wejścia skieruj się teraz w prawo i dalej korytarzem. W pomroce znajdziesz trochę medykamentów. Przejdź na prawo i ześlizgnij się po pochyłości do podziemnego pomieszczenia. Odwróć się w prawo i wespnij na dwie półki przed drabiną, a potem użyj drabiny.

Idź korytarzem, aż znajdziesz się w miejscu, z którego możesz zobaczyć z góry namiot i pilnującego go strażnika. Biegiem do przodu, nura za namiot, a gdy strażnik się wychyli, załatw go z rewolweru. W namiocie czai się skorpion, więc uważaj. Załatwiwszy stawonoga, weź apteczkę. Zanim ruszysz dalej, odszukaj dwa małe pomieszczenia w pobliżu, gdzie znajdziesz zestawy pierwszej pomocy. Potem poszukaj korby i pociągnij za nią, otwierając bramę przed sobą. Podejdź do skrzyni z lewej, ustawionej pod otworem w dachu. Wespnij się na skrzynię, a potem przez otwór wydostań się na dach. Obejrzyj przerywnikową scenkę, która nasunie ci pomysł, jak dostać się do obozu. Poczekaj na przejeżdżającą ciężarówkę i zeskocz na dach. Potem wykonaj skok z rozbiegu na krawędź przed tobą. Jeśli chcesz, możesz zajrzeć do leżącego naprzeciwko małego pokoju, gdzie znajdziesz odtrutkę na wszelkie jady. Znalazłszy się na wąskiej półce, poczekaj na przejeżdżającą ciężarówkę, a gdy będzie przed tobą, skocz z miejsca na szczyt ciężarówki.

Kiedy Indy dostanie się do obozu, natychmiast trafi pod ostrzał. Przed sobą masz kilku strażników obok beczek z benzyną. Celnymi strzałami rozwal beczki, potem zeskocz z ciężarówki, potem skryj się na prawo, a potem w tył na lewo - gdzie powinieneś trafić na krótki korytarz z furtką po lewej i dwoma przedmiotami (zestaw pierwszej pomocy i leki) na skrzyniach. Odwróć się i cofnij ku schodom. Być może zostali jeszcze jacyś strażnicy, więc uważaj. Załatw ich kryjąc się za rogami i strzelając zza węgła. Wejdź po schodach i zdejmij wszystkich strażników po drodze. Znalazłszy się na górze, uważaj na strażników - szczególnie na tych, co kryją się wyżej. Szybko przemknij do alkowy w głębi hali naprzeciwko miejsca, gdzie zatrzymała się ciężarówka. Weź leki z lewej. Skocz na szczyt boksu po lewej i podciągnij się aż pod dach. Weź, co tam znajdziesz.

Skręć w lewo i zejdź po schodach - znów nie pchaj się ostro do przodu, tylko poczekaj i załatw czyhającego tu strażnika. Idź w prawo i zejdź schodkami, aż dotrzesz do półki. Wyciągnij bicz i zlokalizuj WB. Użyj BIJa i popatrz, jak Indy przelatuje na drugą stronę.
Cofnij się po drabinie i opuść na półkę na dole. Skręć w lewo i podskocz do niewielkiej półki - i zaraz potem przygotuj się do walki. Załatw strażnika, który pojawi się w głębi.

Przejdź naprzód i na prawo, by się trochę wzbogacić. Od wejścia idź w prawo i przedostań się do rozległej komnaty. W głębi, w niewielkiej niszy, znajdziesz małą



alkowę, a w niej dźwignię. Pociągnij dźwignię. Włączą się światła, otworzą się drzwi - i owi służbiści dowiedzą się, gdzie jesteś. Daj nura pod ścianę i załatw strażników. Przejdź przez otwarte wrota i pociągnij skrzynię ku sobie - odsłonisz ukryte wejście. Przeczołgaj się na drugą stronę i skocz do wody. Przepływając przez te podwodne korytarze, znajdziesz trochę dobra i wyjście. Odszukaj skarbiec i znajdź wyjście. Podciągnij się ku krawędzi i wyjdź z wody. Opuść pomieszczenie i skieruj się na prawo. Po prawej masz zamknięte drzwi i dziurkę od klucza. Zbadaj dziurkę - czyli podejdź bliżej i skorzystaj z klawisza (domyślnie Ctrl). Na razie klucza nie masz, wróć więc schodami na górę. Zaraz potem weźmie cię na muszkę strażnik, ale zdejmie go Simon Turner, szef Sophii. Przyjrzyj się walce i zauważ, gdzie padł klucz. Weź klucz i amunicję od poległego śmiercią walecznych (i głupio gorliwych) Ruska, ale uważaj, bo na prawo czai się jeszcze dwu innych. Zniszczywszy ich ostatecznie wróć do zamkniętych drzwi. Wybierz odpowiedni klucz i otwórz drzwi. Wewnątrz radość dla terrorysty - skrzynie trotylu (TNT) i beczki. Cofnij się na schody i rozwal beczki. Eksplozja wywali sporą dziurę w podłodze. Zeskocz do dziury.

Wyląduješ w sporej sadzawce. Kiedy Indy znajdzie półkę, każ mu wyleźć z wody. Nadal idzie w lewo, trzeba mu będzie podciągnąć się w górę i wykonać kilku skoków. Dotarłszy na górę skieruj Indy'ego ścieżką w prawo do niewielkiej alkowy. Niewielki skarbczyk zawsze się przyda. Zauważ malowniczy blok po lewej. Każ Indy'emu pociągnąć blok, a potem niech się wespnie na szczyt. Wskocz do komnaty na górze. Indy zbada ten rejon i zauważy niewątpliwie niezwykły mechanizm po lewej, zamknięte drzwi z przodu i niesamowity symbol z prawej. Podczas spotkania w kantorze Sophia dała mu pewien wynalazek - użyj go naprzeciwko machiny. Opuści to podnośnik i blok. Wskocz na blok i wciągnij Indy'ego do komnaty wyżej. Zobacz, co cię czeka w rozległej hali.

Spójrz w dół, zeskocz na półkę i na leżący w dole podłogę. Łazi tu kilka pająków, każ więc Indy'emu wydobyć rewolwer i przede wszystkim wymordować stawonogi. Potem odszukaj drabinę (na prawo i w głębi). Wejdź na drabinę (domyślnie ALT i kursor UP). Kiedy Indy wejdzie na górę, skieruj go w prawo po ścianie, która nadaje się do wspinaczki. Podciągnij go na półkę. Skręć w lewo i odszukaj "malowniczy" blok po lewej. Niech Indy wepchnie go tak daleko, jak zdoła. Zajrzyj w głąb i w prawo, by wyjąć mały skarbczyk. Wróć do ściany skalnej i długiej drabiny. Wejdź po drabinie na samą górę i wciągnij Indy'ego do niewielkiej niszy. Zeskocz na blok, który niedawno wypchnąłeś, a potem spójrz w górę i zwróć uwagę na WB. Podciągnij się na BIJu w górę aż do szczytu, a tam niech Indy skoczy i weźmie pierwszą tabliczkę. Wyjdź i skręć w lewo, zwracając uwagę na kamienny most z przerwą pośrodku.

Przeskocz na drugą stronę z rozbiegu (znajdziesz tam drugi kawałek tabliczki). Ale most się - niestety - zawali. Zostaniesz na ostatnim bloku. Stanąwszy pyskiem do środka komnaty odwróć się w lewo i spójrz na mały blok w dole. Skocz z miejsca (z samej krawędzi bloku, na którym stoisz), by wylądować na mniejszym bloku. Zanim ruszysz dalej, weź skarbczyk. Odwróć się ku środkowi komnaty i znów spójrz w dół. Zobaczysz kolumnę z jakąś dźwignią na szczycie. Podejdź do krawędzi i skocz z miejsca, aż coś w uszach trzaśnie - na dźwignię, otwierając w ten sposób niską niszę po prawej.

Każ Indy'emu wykonać padł plackiem i niech się wczołga do otworu. Wewnątrz znajdziesz posąg. Wróć czołganiem do głównej sali i przyjrzyj się niewielkiemu blokowi, który spadł z mostu. Nad blokiem Indy zobaczy nowy korytarz. Skocz na blok i wejdź w korytarz. Uważaj, mniej więcej w połowie drogi jest tu pułapka, aktywowana przez płytę w podłodze - lepiej się tu przeczołgać. Na końcu znajdziesz ostatni kawałek tabliczki. Wróć czołganiem albo biegiem - ale trzeba ci biec naprawdę żwawo. Skręć w lewo i wespnij się do półki, którą Indy tu zobaczy (spadł na nią, kiedy tu wszedł). Odwróć się do ściany, podskocz do kolejnej półki i wróć do elewatora. Odszukaj pomieszczenie, gdzie widziałeś dźwięczny, podobny do układanki symbol naprzeciwko mechanizmu. Włóż każdy kawałek na miejsce. Po obejrzeniu mikroscenki zauważ, że naprzeciwko otworzył się nowy rejon do penetracji.

Wejdź i zbierz trochę dóbr, a potem niech Indy wróci do elewatora i wepchnie blok do nowego pomieszczenia, uwalniając elewator. Uruchom elewator przełącznikiem i popatrz, jak Indy dzielnie jedzie w górę. Na szczycie podciągnij się na półkę. Zobaczysz samochód i Simona Turnera. Przygotuj się do następnego etapu.

Rzeka Tian Shan

Szyb rzeki jest niebezpieczny i emocjonujący. Potem trzeba ci znaleźć sposób na otwarcie wrót do legendarnej Shambali...

Indy spływa do kanionu na spadochronie. Szybko się odwróć i zauważ półkę przed sobą. Wskocz do jaskini i weź zioła oraz cenne rzeczy. Odwróć się i minąwszy spadochron idź na prawo. Dotrzesz do rozpadliny z mostem w dole. Wskocz do rozpadliny.
Indy skręca w lewo i staje twarzą do drewnianego mostu. Przejdź pod nim i skocz na niewielką półkę po drugiej stronie. Odwróć się i znów stań twarzą do mostu. Każ Indy'emu się rozpędzić i skoczyć z rozbiegu, chwytając za krawędź mostu. Skręć w lewo i idź drogą, aż trafisz na ścieżkę w lewo. Ścieżka jest wąska - a ty, jak Czerwony Kapturek, strzeż się czyhającego tu wilka.

Idź [illegible] ku prawej i podejdź do krawędzi. Potem skocz i podciągnij się do góry. Przed sobą powinieneś zobaczyć sowiecki posterunek graniczny. [illegible] zobaczysz krótki, ale [illegible] film. Zwróć uwagę na wieżyczkę wartowniczą i skocz z rozpędu na jej krawędź. Podciągnij się szybko i bierz rewolwer, bo jest tu strażnik i jak go szybko nie załatwisz, to on załatwi ciebie. Zniechęciwszy strażnika, podejdź do drabiny pośrodku wieżyczki, odwróć się i zejdź tyłem. Potem przez klapę i do podziemnego pomieszczenia. Znalazłszy się w środku, zeskocz z drabiny. Przeszukaj pomieszczenie - znajdziesz kolejną klapę w dół. Są tu też drzwi z guzikiem obok, ale ich nie tykaj, bo zaalarmujesz dodatkowe straże. Zejdź po drabinie i już. Trafisz do sali z basenem po lewej, drzwiami z prawej i korytarzem w głąb na wprost. Z prawej, w głębi korytarza czai się strażnik, więc czuj duch! Załatwiwszy intruza, podejdź do pilnowanych przez niego drzwi i naciśnij guzik. Czeka tu jeszcze jeden strażnik, przygotuj więc wierną spluwę. Znajdziesz tu też kilkoro drzwi, ale ciekawsze i bardziej interesujące [illegible] w pomieszczeniu pudła. Na prawo jest stos skrzyń, wdrap się na nie, i spojrzawszy w górę, zauważysz otwór wentylacyjny. Nigdy bym nie przypuszczał, że droga do odkryć archeologicznych wiedzie przez system napowietrzania. Stojąc na najwyższym stosie skrzynek skocz z miejsca i chwyć za krawędź wylotu, podciągnij się w górę i jazda - przed siebie i dwa razy w prawo.

Indy wyskakuje [illegible] na dnie szybu wentylacyjnego. Zeskocz i rozejrzyj się dookoła. Masz tu trzy szafki. Otwórz każdą, by zbadać jej zawartość. W jednej jest składany ponton, w drugiej zestaw do naprawy pontonu, a w trzeciej apteczka. No i dobrze. Na prawo od szafek jest guzik z jakimś rosyjskim napisem. Naciśnij guzik i... Otwiera się bramka. No dobrze. Wciśnij guzik na prawo od pierwszego. Otwierają się drzwi. [illegible] przed siebie.

Podejdź do rzeki (tam, gdzie otworzyłeś przejście) i nadmuchaj łódź (wybierz ją pierwej z plecaka). Sterowanie łodzią nie należy do najłatwiejszych, ale postaraj się trzymać prawej strony i unikaj skał. Kursor w tył zmusza Indy'ego do wiosłowania do tyłu (w razie potrzeby). Płyń, aż zobaczysz jakieś struktury po lewej i niewielki odcinek płaskiego brzegu przed tobą (obok dwóch drzew). Wyląduj (domyślnie klawisz Ctrl) i skocz na brzeg. Skręć w lewo i idź wąską ścieżką w dolinę. Nie omieszkaj zbadać nieco po prawej, znajdziesz tam nieco [illegible] dobra. Idź dalej przez most i pod niewielkim łukiem. Trafisz na skrzyżowanie dróg, skąd możesz pójść w prawo (przez tunel) i w lewo - ścieżkami. Daj w prawo i wal przed siebie, dopóki Indy nie zauważy niewielkiego posterunku wartowniczego. Są tu dwaj strażnicy - najlepiej zbliżyć się, pokazać im [illegible], a potem cofnąć ku krętej ścieżce, gdzie można ich załatwić pojedynczo i zza skały. Weź ich broń i amunicję, a potem zajrzyj na posterunek. Przeszukaj szafki - znów znajdziesz zestawy do łatania pontonów i apteczkę. Wróć i idź dalej wzdłuż chatki, aż zobaczysz brzeg rzeki po lewej (uważaj tu na wilka). Stań nad rzeką i przygotuj ponton.

Aby zdobyć cztery potrzebne ci później świece, będziesz musiał przynajmniej dwa razy wyruszyć na [illegible] wody górskiej rzeki - ale nie powinieneś mieć kłopotów, pod warunkiem że zabierzesz jakoś zapas tej zestawy do łatania pontonu. Na wodę więc i płyń, aż do rozwidlenia koryta (za którym widać dalej jakieś budowle). Skieruj się w lewo, a przy następnym rozwidleniu znów w lewo. Płyń, aż do rzeki z niewielką wieżą i podpłyń do brzegu. Skieruj się do wieży - na jej szczycie znajdziesz pierwszą świecę (zieloną) - strzeżoną przez dwa pająki opuszczające się ze sklepienia. Załatw pająki i wróć na przystań. Znów czeka cię kolejna wycieczka.

Podczas kolejnego spływu z przeszkodami, [illegible]. Trzymaj się prawej strony, aż trafisz na kolejne rozwidlenie - skieruj się w prawo pod most. Za mostem na prawo jest brzeg, na którym masz na wylądować. Wejdź do jaskini i każ Indy'emu pójść po schodach, gdy ścieżka skręci w prawo. Niech Indy zajrzy na lewo, gdzie znajdzie wąską półkę. Podskocz i weź złoto i nieco dóbr [illegible]. Idź dalej ścieżką nad mostem i schodami, dopóki nie dotrzesz do komnaty z [illegible] mechanizmami. Skręć w prawo i odszukaj pierwszy z nich. Wskocz na [illegible] i każ Indy'emu przeskoczyć, gdy [illegible] będzie w najniższym punkcie. Potem przeskocz półki i podciągnij się wyżej. Skocz z biegu, by wylądować na trzecim mechanizmie. Potem odwróć się dookoła i skocz na półkę na prawo od wejścia do tunelu. Skręć w lewo i przeskocz nad rozpadliną. Na lewo jest wejście do tunelu. Zanim się weń zanurzysz, idź ku [illegible] i wyciągnij skarbczyk z niewielkiej niszy. Wróć do tunelu i ruszaj przed siebie. Idź, aż dotrzesz do drugiej świecy - [illegible]. Dalej już iść Indiana nie może, niestety więc wróć do komnaty z mechanizmami. Dostań się na najniższy poziom, znów zeskakując na mechanizmy. Wróć do pontonu przez tunele i most.

Wskocz do pontonu, który tu zostawiłeś. Wpłyń do rejonu tuneli, gdzie już przepływałeś - przepłyń pod mostem. Tunele powinny być na prawo. Płyń przez jaskinię, aż zobaczysz jakąś maszynerię po lewej. Wyląduj na brzegu. Zobaczysz coś podobnego do windy i dźwignię. Podejdź do dźwigni i uruchom windę, a potem każ Indy'emu wejść do niej i popatrz, jak jedzie w górę. Po zatrzymaniu się windy trafisz w miejsce, gdzie [illegible] w poszukiwaniu pierwszej świecy. Teraz czas na drugą wycieczkę. Zejdź do wody i znów ruszaj na mętne fale. Płyń jak poprzednio. Na pierwszym rozwidleniu skieruj się w lewo, a na drugim w prawo. Trafisz na kolejną rzekę i wieżę. Zejdź do brzegu z lewej i wyskocz z pontonu. Podejdź po krętych schodach na prawo i odwróć się ku wieży. Okno z barwnego szkła rozwal z rewolweru. Cofnij się i skocz z rozbiegu w okno. Przed tobą będzie dźwignia. Pociągnij za nią i popatrz, jak otwierają się drzwi. Odwróć się i skocz na parapet, a potem z miejsca skocz ku [illegible]. Skieruj się w prawo i wal przed siebie. Dotarłszy do półki każ Indy'emu wciągnąć się na górę. Potem przejdź dalej ku prawej, przez drzwi i weź trzecią świecę - czerwoną.

Wróć do pontonu, wskocz doń i popłyń w lewo. Przed tobą jest tunel, który pokonasz [illegible]. Na końcu tunelu powinno być kilka drzew po lewej i niewielka plaża. Podpłyń do plaży i wysiądź. Czwarta świeca jest w pniu drzewa, ale ty obejdź je też dookoła i z tyłu znajdź nieco dóbr. Weź ostatnią świecę (żółtą) i wróć do pontonu. Wpłyń w tunel, gdzie trzeba ci będzie uważać na skały z lewej. Znów trafisz do windy. Wiesz już, co robić, by dostać się na górę.

Trafisz do miejsca, gdzie zacząłeś spływ w poszukiwaniu świec. Wróć do budki, gdzie załatwiłeś dwóch strażników i przejdź na skrzyżowanie, gdzie skręciłeś w prawo. Przejdź pod łukiem, trafisz na niewielką konstrukcję z czterema uchwytami. Włóż świece w świeczniki - w dowolnej kolejności - i zapal je zapalniczką. Przed tobą jest [illegible] i most. Most się obróci - tak, że będziesz mógł przejść. Koniec poziomu...

Sanktuarium Shambali

[illegible] Świętą [illegible] i dokończ jej misję, odnajdując [illegible] ukryty w Sanktuarium. Trzeba ci też zdobyć pierwszą część Piekielnej Machiny i zabić Lodowego Strażnika.

Zaczynasz wewnątrz pierwszej komnaty Sanktuarium. Przed tobą jest uszkodzony [illegible], więc nie zawracaj sobie nim głowy. W [illegible] rogu [illegible] pająk, wyciągnij więc rewolwer i przygotuj się na odparcie ataku. Skręć w prawo i obejdź [illegible] dookoła, by stanąć pod półką. Podskocz i podciągnij się w górę. Zauważ guzik i przeskocz do niego. Naciśnij i wejdź na drabinę, która się opuści. Wyjdź na zewnątrz i obejdź budowlę ścieżką na prawo. Przejdź po moście i wejdź na dziedziniec.
Na lewo czai się wilk, więc nie daj się zaskoczyć. Skieruj się do lewej, tylnej ściany i zauważ nad nią wysoką półkę. Podskocz, chwyć i wciągnij się na górę. Zbadaj ścianę po lewej i obejrzyj szpary. Można się na nie wspiąć, jak po drabinie. Musisz więc na szczyt, choć w niektórych miejscach trzeba ci będzie przesuwać się w lewo albo w prawo, a niekiedy nawet zsuwać w dół. Na samym szczycie [illegible] w prawo i zauważ wewnętrzną drabinę. Stań na drabinie i popatrz, jak Indy malowniczo spada do środka. Odwróć się w lewo i zejdź po drabinie. Podejdź do lawy i skręć w prawo, aż Indy zauważy półkę przed sobą. Zeskocz z niej na drugą półkę w dole. Znów zauważ kolejne półki i ruszaj dalej. Zejdź aż na sam dół, gdzie Indy [illegible].
Nadal schodź na dół. Po kilku chwilach zobaczysz jakiegoś Lodowego Stwora, który [illegible], choć na razie nie będzie cię zaczepiał. Co prawda, nie masz powodów do radości, bo i bez niego będziesz miał pełne ręce roboty. Idź dalej, aż dotrzesz do drzwi z prawej. Ruszaj do środka, by obejrzeć mechanizm zegarowy. Po obejrzeniu kolejnej interesującej sceny, wejdź dalej, aż zauważysz blok z prawej, który da się poruszyć. Pociągnij go raz i przesuń na właściwe miejsce.

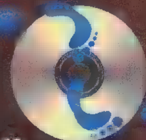
Skręć w lewo i przejdź przez drzwi. Zauważ drabinę. Zejdź w dół. Odwróć się i ruszaj przejściem w lewo. Niech Indy idzie przed siebie, aż dojdzie do występu nad sporym pomieszczeniem. [illegible] z prawej. Jeżeli zdołasz, spróbuj zeskoczyć po [illegible], wylądujesz na niewielkiej platformie, gdzie jest trochę leczniczych ziół.

Na dnie zaskoczą cię niespodziewanie dwa lodowe potwory, a trzeci czai się w głębi i włączy do akcji, gdy pomyszkujesz w tej części pomieszczenia. Załatw je z daleka i nie podchodź za blisko, bo mają [illegible] i mógłbyś oberwać [illegible]. Kiedy uporasz się ze stworami, przejdź w głąb pomieszczenia i na [illegible], gdzie znajdziesz niewielkie schody wiodące w lewo. Zejdź po nich i znów trafisz na ruchomy blok. Pchnij go w przód - uruchomisz wodne koło, które [illegible] energię dla mechanizmów w komnacie.

Wróć na górę. Skieruj się na lewo od mechanizmu pośrodku pokoju. Z mechanizmem po prawej odwróć się dookoła i zwróć ku lewej ścianie. Podejdź do półki i każ Indy'emu wskoczyć na górę. Tam znów wykonaj zwrot w tył i spójrz w górę. Zauważysz półkę. Wskocz i wciągnij się na półkę. Znów stań na brzegu i popatrz w górę. Nad tobą jest belka - w sam raz, by użyć bicza. Wyciągnij bicz i idź, aż Indy popatrzy w górę. [illegible] i podciągnij się w górę, a potem rozbujaj i wyląduj na półce.

Odwróć się ku środkowi komnaty. Zauważysz ruchomą platformę - zaczekaj, aż znajdzie się przed twoją półką i skacz. Odwróć się [illegible] i spójrz, by zauważyć półkę na prawo od tej, z której tu skoczyłeś. Zaczekaj, aż platforma znajdzie się przed półką i skocz z rozbiegu, by złapać za krawędź. Podciągnij się, przejdź dalej i skocz na następną półkę. Wciągnąwszy się na górę, odwróć się i skocz prosto w górę, by złapać za następną półkę. Stamtąd zobaczysz kolejną platformę pośrodku.

Podobnie jak poprzednio, na platformę, zwrot w lewo i zauważ korytarz. Hyc do korytarza i dalej do drabiny. Wejdź na drabinę, ścieżką w prawo i przez komnaty



do następnej drabiny. Wejdź i skieruj się w lewo do wielkiego zegara.
Będąc koło zegara, odwróć się w lewo i podejdź do ściany. Tu odwróć się w prawo i przejdź przed siebie. Spójrz w górę i zauważ belkę. Każ Indy'emu wyciągnąć bicz i niech podejdzie do miejsca, gdzie sam zadrze łeb w górę. Użyj bicza, podciągnij się wyżej, a tam rozbujaj, by przeskoczyć na kolejną półkę. Idź przed siebie, aż zobaczysz czworokątną półkę. Skocz i podciągnij się na górę.
Dotarłszy na górę, odwróć się i znów skocz ku występowi. Raz jeszcze użyj bicza, aby przefrunąć na kolejny występ. Idź dalej, aż dotrzesz do guzika, ale go nie ruszaj. Odwróć się ku lewej i przeskocz na kolejną półkę. Naprzeciwko jest dźwignia - pociągnij za dźwignię i popatrz, jak otwierają się wrota.

Przejdź ku prawej, po drabinie i przez nowo otwartą bramę. Wyjdziesz na most. Idź przed siebie i poszukaj okna po prawej i nieco poniżej mostu. Wyciągnij coś do strzelania i rozwal okno. Przejdź na koniec mostu i odwróć się w lewo. Zauważ występ tuż pod rozwalonym oknem. Skocz na ten występ, a potem przedostań się przez okno. Na pierwszym poziomie spotkasz tu kolejnego lodowego stwora. Załatw go z rewolweru. Ciekawe, swoją drogą, jak te lodowe potwory obłaskawili komuniści?

Odwróć się w prawo i zeskocz z półki na niższy poziom. Znów się odwróć i zeskocz niżej. Na samym dole zauważ dźwignię obok stopni po prawej. Uruchom ją i popatrz na opuszczającą się z prawej drabinę. Podejdź do drabiny i wespnij się po niej na górę. Przejdź do drugiej drabiny. Jak myślisz, co teraz zrobić? Doskonale, znów do góry. Wal aż do kolejnej dźwigni. Pociągnij za dźwignię i popatrz sobie na dzwon. A teraz wróć do mostu, przez który się dostałeś do zegara.
Twoim celem będzie teraz ruszenie dzwonnika - pociągu przed nim - by uderzył w dzwon i wezwał "mistrza". Trzeba ci więc będzie ustawić alarm w zegarze i pociągnąć za dźwignię nieopodal dzwonu. Podchodząc do dzwonnika, odwróć się w prawo i zeskocz na występ poniżej.

Pociągnij za dźwignię z prawej i zobacz, jak się ustawia alarm zegara. Trzeba ci pociągnąć za dźwignię kilka razy, by mieć czas na powrót do dzwonu. Ustaw alarm mniej więcej dwie godziny po pokazanym czasie. Na przykład, jeżeli wskazówka godzin jest na 14.00, ustaw alarm na 16.00. Nie martw się, dotrzesz tam dość szybko.

Pociągnąwszy kilkakrotnie dźwignię, odwróć się w prawo i pobiegnij przed siebie. Jest tam niewielki występ, który musisz osiągnąć skokiem. Potem odwróć się w prawo i znów skocz ku odległej półce. Każ Indy'emu wyjąć bat i popatrz w górę. No tak, belka. Batem ją i do góry. Teraz odwróć się - w olimpijskim zwisie - w tył i skocz ku półce, która była niedawno za tobą. Do guzika i wduś go aż do bólu. Odwróć się w lewo i przejdź nowym przejściem. Na końcu ścieżki wespnij się na drabinę i odszukaj most ku dzwonnicy - po prawej. Dotarłszy w pobliże dzwonu, odwróć się dookoła i spójrz na dzwonnika. Powinien stać nieruchomo. Zacznie się obracać, gdy alarm będzie gotów. Gdy tylko zobaczysz, że go odwraca, pociągnij za dźwignię na prawo od wejścia. Popatrz, jak dzwonnik wzywa mistrza.
Mistrzem okazuje się leciwa starucha, która daje ci klucz i każe przynieść jakąś zdrowotną roślinkę. Wróć przez most do dzwonnika. Spuść się z prawej półki i wal na dół, aż trafisz na parter. Skieruj się do korytarza, gdzie poprzednio nie zaglądałeś - w głębi i na prawo. Trafisz do miejsca, gdzie po prawej jest dziura na klucz. Do otwarcia drzwi użyj klucza staruchy. Wejdź i natychmiast skręć w prawo i odszukaj korytarz. Podążaj nim do nowego pomieszczenia. Skręć w prawo i wespnij się na występ, a potem na drabinę. Zlokalizuj lodę i stań na nim. Odwróć się i stań pod belką wiszącą. Podskocz, chwyć i podciągnij się na górę. Podejdź po belce, aż trafisz w miejsca, gdzie będziesz się musiał czołgać. Przeczołgaj się więc do sąsiedniego pomieszczenia. Chwyć co się da, a potem zeskocz z belki do nowej komnaty. Odwróć się w prawo i weź Mistyczną Pieczęć. Obejrzyj sobie, co w tym czasie robią Sowieci.

Przejdź przez drzwi po prawej, wróć do komnaty z lodem i spuść się po drabinie z lewej strony pomieszczenia. Wejdź do pomieszczenia z lewej i wykończ strażnika. Potem idź przed siebie, aż trafisz do rozległego pomieszczenia z posągiem pośrodku. Jest tu jeszcze trzech strażników, więc uważaj. Załatwiwszy wszystkich komunistów wedle najpiękniejszych marzeń Kammissiola, maszeruj naprzód i obejdź posąg z prawej. Jest tam drabina na lewo od wodospadu. Podejdź do drabiny i wespnij się na górę.
Na szczycie znów się odwróć i podejdź do posągu. Po obu stronach posągu sterczą potężne. Podejdź do lewego i przejdź za nim, a potem każ Indy'emu je pchnąć i obrócić posąg. Zrób to czterokrotnie, za każdym razem popatrz, co się dzieje. Podejdź do nowo otwartych drzwi i wejdź. Zejdź po drabinie i ruszaj dalej korytarzem - uważaj na czającego się tu gdzieś pająka. Jest tu też pułapka - pod płytkami niech Indy się przeczołga.

Po drugiej stronie wstań i zabij dwa małe lodowe potworki. W głębi komnaty jest drabina - wiadomo, co z nią zrobić. Potem podjedź elewatorem z lewej. Obejrzyj, co się dzieje. Na szczycie wyjmij Pieczęć, a potem użyj jej w niszy na drzwiach i wejdź do skarbca.
Odwróć się ku prawej i skocz na pierwszą belkę z prawej strony pomieszczenia (trochę poniżej miejsca, gdzie stoisz). Przeskocz ku kolejnemu występowi. I raz jeszcze - tym razem się trochę wyżej. Kolejna belka się załamie, szybko więc chwytaj krawędź. Skręć w prawo, wejdź do małego pokoiku i weź klucz. Gdybyś



spadł, musisz wrócić do komnaty z posągiem - nic wielkiego, ale tracisz czas.
Po zdobyciu klucza skręć w lewo i znów skocz na belkę. Odwróć się w prawo i podciągnij na koniec belki. A potem skręć w lewo i znów skocz na następną belkę do jej końca. Zwróć uwagę na barierkę nad drzwiami wyjściowymi. Podskocz tam i złap za krawędź. Przesuń się w zwisie na prawo, aż znajdziesz się nad półką. Puść i wyląduj na występie.

Odwróć się ku kolejnemu szeregowi belek. Skocz na drugą, odwróć się i spuść na niższą belkę, podciągnij do półki przed sobą i skocz na tę, która przylega do ściany z przodu. Odwróć się w lewo i zwróć uwagę na belkę przed tobą. Przy pomocy BIJa przenieś się na drugą stronę. Odwróć się ku lewej i podejdź do ostatniej belki. Znów trzeba ci się uciec do BIJa.

Na ostatniej belce odwróć się w lewo, stanąwszy pod występem podciągnij się w górę. Potem zwróć się w lewo i skocz na widoczną belkę. Znów wespnij się na występ. A potem zauważ kolejną belkę na górze i doskocz do niej. Potem odwróć się w lewo i zwróć uwagę na blok wetknięty w ścianę. Wyciągnij blok, wskocz nań i odwróć się dookoła. Skocz na występ i wreszcie podciągnij się na platformę. Podejdź do alkowy i popatrz, jak brama zatrzaskuje ci się przed nosem. Zwróć się do dziurki z lewej i otwórz drzwi metalowym kluczem. Wejdź do alkowy i weź bulwę rośliny. Gdy to zrobisz, pojawią się wkurzeni komuniści - nie próbuj z nimi walczyć, tylko skocz do wody i wróć do posągu.

Wyjdź z wody i przejdź obok posągu z prawej. Podskocz do stropu i podciągnij się w górę. Przed Indianą są dwie półki - na tej z lewej jest drabina, na prawej masz guzik. Skocz z rozbiegu na półkę po prawej i naciśnij guzik. Popatrz jak podnosi się drabina - i znów przeskocz na belki stropu. Teraz przeskocz na platformę z drabiną i jazda w górę.
Przejdź dalej, po schodach i ku lewej. Zobaczysz jak Indiana wymądrza się na temat pewnego okna. Wyciągnij rewolwer i strzel przez kratę. Wróć do guzika, który minąłeś, by się tu dostać i naciśnij go teraz. Otwierają się drzwi przed Indianą. Idź dalej i zauważ kolejne okno, które można rozwalić. Trrrrach! Wyjrzyj przez okno. No, no... czeka cię gorące powitanie. Zastrzel niemilca! Przejdź przez okno na parapet i odwróć się, a potem przesuń na prawo, aż trafisz pod okno, które rozwaliłeś, strzelając przez kratę. Wdrapnij się do środka. Zauważ złotą paterę na lewo i połóż na niej bulwę. Z prawej znajdziesz trochę ziół.

Cofnij się do komnaty z posągiem i znów wskocz na belki poddasza. Przejdź na środek, stań twarzą do zamkniętego okna i, spojrzawszy w górę, zauważ tuż belkę doskonałą do użycia BIJa. Przeskocz (przy pomocy BIJa) na platformę. Słońce ożywiło sadzonkę. Zeskocz i weź roślinkę z patery.
Wróć do staruchy i daj jej roślinkę. Po drodze trzeba ci będzie załatwić trzech strażników w komnacie zegara i jednego przed drabiną wiodącą do mostu i dzwonnicy. Załatw strażników i podlecz się w razie potrzeby ziołami. Daj starej roślinkę i popatrz, jak się odmładza. Wygląda na to, że trzeba ci będzie teraz skuć dupę lodowemu strażnikowi. Przejdź przez drzwi otworzone przez Świętą Kobietę - idź aż do miejsca, gdzie pojedziesz świńskim ślizgiem w dół, a z pułapu zleci lodowy Tważdziel.

Na razie nie próbuj go zabić, tylko wiej, co sił w pietach. Kule i bicz się bestii nie imają, możesz jej zrobić kuku tylko przy pomocy części Urgona, a ta jest wewnątrz świątyni. Przy wejściu odwróć się w lewo i wejdź do budowli. Podskocz ku rampie po prawej i właź wyżej, aż dotrzesz do bloku z prawej, który da się ruszyć. Pociągnij raz, przeskocz ponad blokiem i zjedź ślizgiem na dno.
Wyjdź i wróć na środek rozległej komnaty, i przejdź ku ścieżce naprzeciwko, gdzie po drugiej stronie masz dwa wyjścia. Jedno jest po prawej, drugie po lewej. Wejdź w lewe. Podejdź na występ w głębi komnaty i rampą do góry. Rampa rozleci się pod twoimi stopami, więc się zwijaj. Jeżeli spadniesz, są tu inne występy, po których dotrzesz w to samo miejsce. Przejdź po moście do sąsiedniego budynku.

Podążaj ścieżką w lewo. Jeżeli będziesz zwlekał, trakt znów się pod tobą zawali. Gdy dotrzesz do stałego gruntu, skocz z rozbiegu nad przepaścią na występ po drugiej stronie, wiodący do innego budynku. Potem przejdź po moście i idź dalej, aż dotrzesz do miejsca, gdzie szlak ci się skończy. Odwróć się w prawo i podskocz do występu. Potem skręć w lewo, przeskakując z półki na półkę. W końcu trafisz na sporą rozpadlinę, gdzie jest WG. Podejdź, wyjmij BIJa i przenieś się na drugą stronę.

Skocz z rozbiegu do widocznych przed tobą drzwi. Naciśnij guzik na lewo od nich i wejdź. Na podium pośrodku pieczary i po prawej znajdziesz część Urgona. Jest trochę podobna do berła. Weź ją, podejdź w głąb i zsuń się po pochyłości na dno. Teraz możesz się rozprawić z Lodowym Scorpionem.

Stań pośrodku rozległej komnaty i poczekaj, aż bestia się zbliży. Aby ją pokonać, trzeba ci wypalić z berła Urgona przynajmniej trzy razy z bliska. Jeżeli go trafisz, zobaczysz jak bydlę boleśnie się szarpie. Pamiętaj, że broń trzeba naładować, po każdym więc strzale uciekaj i kryj się, gdzie tylko można, unikając szponów i lodowych odłamków. Poczekaj, aż miernik w dolnej prawej części ekranu pokaże, że broń jest gotowa.
Kiedy ugodzisz strażnika trzy razy, eksploduje z hukiem, przełamie się przy tym lodowy blok. Naładuj berło Urgona i rozwal blok do końca, a potem przejdź przez otwarte drzwi. Koniec poziomu...

Laguna Palawan

Poprzez zatopiony statek pośrodku laguny trzeba ci dotrzeć do wulkanu Palawan. Przedtem oczywiście musisz odnaleźć statek.
Zaczynasz w lagunie twarzą do wody. Odwróć się i wejdź do jaskini. Najeżoną ostrymi palami jamę pokonaj przy pomocy Bula. Nad jamą jest WB, przy pomocy której spokojnie możesz przenieść cokolwiek ponad pułapką.

Zabiwszy jaszczurkę szperającą wokół namiotu, weź przede wszystkim maczetę - obok szkieletu. Wewnątrz namiotu znajdziesz apteczkę. Z maczetą w ręku wróć na brzeg, a stamtąd skieruj się na prawo - znajdziesz kolejne wejście. Na tej ścieżce przeszkadza ci pajęczyna - rozetnij ją maczetą. Niezadługo potem z góry rzuci się na ciebie pająk - tego rozwal z rewolweru.
Idź przed siebie i wespnij się na dwa średnio wysokie występy. Trafisz na niewielki dziedziniec ze skałami po lewej i zarośniętym dzikim winem wejściem na prawo. W głębi czai się jaszczurka, ale obok niej jest tam też beczka z dynamitem czy prochem. Jeżeli chcesz się pozbyć gada, przetnij pnącza maczetą i natychmiast się cofnij, wycinając jednocześnie wszystkie i zaskocz nareszcie, gdy wyjdzie na zewnątrz.

Wewnątrz jaskini zupełnie zapalniczkę, a znajdziesz łopatę (można by pomyśleć, że wybierając się na zbawianie świata, Indy powinien był pomyśleć o czymś tak trywialnym, jak łopata przedsiębiorczo zabierając).
Wyjdź z jaskini. Zanim wrócisz na plażę, zerknij na prawo i zwróć uwagę na pasmo brudu pomiędzy zielenią. Każ Indy'emu podejść bliżej, aż mruknie, że sprawa wygląda podejrzanie. Użyj łopaty - i wykop skarb.

Wróć na plażę i podejdź do wody. Trzeba ci przepłynąć do odległego brzegu, ale uważaj, pełno tu min, które robią Bum! Jakby tego było mało, wokół krążą się rekiny. Maczetą ciężko je zabić, łatwiej jest płynąć całym gazem na drugi i liczyć na szczęście.

Dotarłszy na drugą stronę, wyskocz na brzeg i skieruj Indy'ego w lewo. Jest tam jaskinia, a na prawo od niej czai się jaszczurka. Zabiw gada i zajrzyj za skały, by znaleźć skarb. Przejdź przez jaskinię. Aha! Z brzegu widać zatopiony statek. Skręć w prawo i przejdź wzdłuż brzegu. Zauważysz torpedę. Na razie na nic ci się nie przyda, ale zapamiętaj, gdzie jest.
Na pokład zatopionego statku Indiana może się dostać od tyłu, wskocz więc do wody i płyń przed siebie. Powątpiewamy, że nie bardzo się opłaca starcie z żarłaczem, choć mu wypruje bebechy, zdąży cię nadgryźć. Lepiej płyń przed siebie do statku i wyjdź na pokład, trzymając się prawej strony. Na dziobie znajdziesz zestaw skrzynek. Zajrzyj do najmniejszej i weź leżący w niej zapalnik torpedy.
Wróć na brzeg, gdzie była torpeda. Uzbrój torpedę w zapalnik. Popatrz, jak torpeda odpływa wali przed siebie i wyrywa sporą dziurę w kadłubie. Wskocz do wody i unikając rekinów dostań się do wnętrza kadłuba.
Wewnątrz jest też grupka małych, złośliwych rybiszonów, te jednak możesz załatwić maczetą - dwa razy w międzypokładzie i po zawodach. Potem wypłyń na powierzchnię i nabierz tchu. Znów daj nura, odszukaj otwartą kajutę na lewo od dziury, gdzie jest skrzynia. Otworzywszy skrzynię, weź z niej młot. Potem znów skieruj się do powierzchni i nabierz tchu - czeka cię długi nur.
Skieruj się ku otwartym drzwiom po przeciwległej stronie kajuty (na prawo od dziury wejściowej). Nie oddalaj się rybkom, bo stracisz powietrze. Od drzwi na prawo, potem podpłyń do ściany i skieruj się w niej. Płyń przed siebie, aż zobaczysz drzwi wiszące na zawiasach. Skręć w lewo. Dotarłszy do ściany skręć w prawo i spójrz na drzwi na wprost i na prawo. Wpłyń w nie, skieruj się w lewo, a potem w górę. Pokrywa luku jest zamknięta, nie musisz, kiedy podejdziesz do niej delikatnie. Jak? A po co masz młot? Nabierz tchu w płucach. Znów daj nura i skieruj się w prawo. Teraz przed siebie, skieruj się w dół. Spłyń po (?) i przepłyń aż do końca. Jest tam skrzynia z kluczem.

Weź klucz i wróć do pokrywy, którą niedawno otworzyłeś. Wyjdź na pokład. Skręć w lewo i przejdź na rufę. Zwróć uwagę na schody po lewej. Wejdź na górę i użyj klucza do otwarcia drzwi. Wejdź do środka.
Natychmiast po wejściu spojrzyj w lewo i weź korbę. Wyjdź i przejdź przez łódź, gdzie znajdziesz zapalnik do torpedy. Pośrodku masz tu dźwig. Przejdź na prawą stronę i zlokalizuj czujnik na korbę. Włóż korbę w otwór i pokręć nią energicznie.

Skręć w lewo i wejdź na stos pudeł, wspinając się po rampie. Odwróć się w stronę wysepki i wyciągnij bicz. Zaczep go o dźwig i dostań się na wyspę. Znajdź pomiędzy pnączami nie porośnięty trawą kawałek ziemi i wyciągnij łopatę. Przekop ziemię, aby odnaleźć przycisk. Stań na nim, żeby otworzyć podwodne wejście. Obróć się w stronę wody i wskakuj na główkę. Uważaj na miny i rekiny.

Płyń, omijając otworzone dopiero co wejście po lewej, aż dotrzesz do zestrzelonego samolotu. Podpłyń do śmigła i wyciągnij młotek. Używając go, przywłaszcz sobie śmigiełko, wypłyń na powierzchnię w celu zaczerpnięcia świeżego powietrza, a następnie zwróć w stronę podwodnej bramy. Otwórz ją, pomagając sobie nowym śmigłastym nabytkiem. W środku znajdź guzik w prawej, dolnej części pokoju. Miej baczenie na pływającego w pobliżu rekina i szybko kończący się zapas powietrza. Jeżeli czujesz się na siłach, na dnie w lewej części pokoju znajduje się skarb.

Guzik otwiera luk umieszczony w suficie pomieszczenia. Wpłyń tam, a znajdziesz się w nowej odnodze kanału. Płyń przed siebie, dopóki nie dostrzeżesz po lewej stronie brzegu zamkniętych drzwi, po prawej zaś zieleniej kolumny. Wyjdź przy niej na brzeg. Idź w głąb lądu, po drodze uważając do uszy istnienia kręcącej się tu jaszczurki. Podejdź do schodów i rampy. Wskocz na rampę i wdrap się na górę. Nad tobą znajduje się występ. Wskocz na niego i wykonawszy zwis olimpijski przemieść się do końca w prawo. Wciągnij się na górę i idź dalej po schodach, aż dotrzesz do kępki trawy i totemu. Naciśnij znajdujący się na nim guzik, aby otworzyć zamknięte drzwi, które wcześniej widziałeś. Wróć z powrotem do kolumny, daj nura w wodę i płyń do drzwi. Wejście do środka kończy ten poziom.

Wulkan Palawan

Trzeba ci w wulkanie spotkać się z Sofią, którą zaraz potem porwą Sowieci. Musisz ją uwolnić i ruszyć dalej w głąb świątyni, aż znajdziesz kolejną część maszyny i jej strażnika (Ognisty Potwór z Lawy).

Po krótkim komentarzu Indiany, idź naprzód i zeskocz w głąb pomieszczenia. Podejdź do drzwi i skręć w lewo. Wskocz na występ; zauważ przesuwalny blok. Przeciągnij go na prawo, w sąsiedztwo występu na prawej ścianie. Wskocz na blok, a stamtąd daj susa na położony wyżej występ. Wyżej zauważysz wbitą w ścianę jedną - może być WB? - belkę. Wyciągnij bicz i przy jego pomocy przeskocz na drugą stronę.

Obróć się w lewo. Zauważysz popękaną ścianę. Wyciągnij lento Urgona i przy jego pomocy rozkrusz ją do końca. Idź do przodu, aż dojdziesz do skrzyżowania. Udaj się najpierw w lewą odnogę, zapal zapalniczkę i weź ukryty od tej pory skarb. Teraz wróć do skrzyżowania, idź prawą odnogą, zeskocz się na dół i dojdź do obszernego pokoju wypełnionego wodą. Po drodze napotkasz kilka skorpionów (na pistolet!).

Wskocz do wody. Pływa tu kilka ryb, które, jeżeli najdzie cię ochota, możesz wymordować przy pomocy maczety. Znajdź dziurę w dnie i wpłyń do środka. Podążaj tunelem, dopóki nie znajdziesz odnogi prowadzącej w prawo. Po dotarciu do jej końca, wyjdź na brzeg i idź ścieżką, aż dojdziesz do rzeki lawy. Teraz wejdź na pochyłość, a w ostatnim momencie skocz, aby znaleźć się po drugiej stronie.

Obróć się w lewo i idź do przodu, aż dotrzesz do przesuwalnego bloku. Ciągnij go do siebie, dopóki będziesz mógł, następnie wdrap się na niego, zeskocz po drugiej stronie, obróć się i pchaj blok jak długo się da. Odwróć się i kontynuuj swoją wędrówkę naprzód, aż dojdziesz do następnego bloku. Dopchaj go do końca, a następnie wskocz na półkę wyżej i dostań się do wejścia wysoko nad tobą. W środku wdrap się po drabinie i usuń blokujący ci drogę kamień. Wejdź do pomieszczenia na górze, uważając na jadowite pająki (ma to jak Coh o poranku).
Pajęczą sieć rozetnij maczetą. Wejdź dalej i naciśnij znajdujący się tam guzik. Popatrz sobie, jak się otwierają czerwono wrota. Potem podbiegnij do przodu i skocz do wody. Przepłyń w lewo i w głąb pomieszczenia, gdzie znajdziesz niewielki występ. Podciągnij się nań i obróć w lewo. Przeskocz na niewielką wysepkę ze sporą parą. Daj nura w wodę do jamy, przepłyń przez tunel i przejdź korytarzem, aż trafisz do komnaty wypełnionej lawą.
Odwróć się w lewo. Trzeba ci obliczyć czas skoku, by nie trafić na erupcję lawy. Przez chwilę poczekaj i poprzyglądaj się erupcjom, a zauważysz pewną regularność. Skocz z rozbiegu na występ.
Zwróć się w prawo i szybko przebiegnij przez walący się most. Potem skręć w lewo i poskacz po występach. Wyciągnij Bula i sieknij nim belkę. Kiedy wylądujesz, z lewej wytoczy się spory kamulec. Podłóż naprzód do niszy. Kamulec wpadnie w ścianę i zrobi w niej otwór. Wejdź w ten otwór. Przeszedłszy w głąb, zauważ dziurę w podłodze. Wskakuj. Na lewo masz drugą dziurę. Gdy ją weźmiesz, z tyłu zaatakuje cię świnia, nie skorpion. Idź przed siebie, aż dotrzesz do guzika. Naciśnij guzik, by opuścić w dół statek, który widziałeś wcześniej. Otworzą się też drzwi po lewej i wyskoczą dwa skorpiony. Zabiw skorpiony i przejdź przez drzwi.

W wodzie zauważysz dwa rekiny, ale jak już pisaliśmy, walka z nimi nie bardzo się opłaca. Lepiej popłynąć szybko przed siebie. Wróć do niewielkiej platformy, na którą się niedawno wspinałeś (skąd spadłeś do otworu). Przejdź ku lewej i przeskocz na statek, który zmienił pozycję. Weź klucz. Wskocz do wody i podpłyń do drzwi. Zwróć się w lewo i użyj klucza w otworze, a potem przejdź przez otwarte drzwi.

Trafisz do rozległej komnaty z potokiem lawy pośrodku. Przede wszystkim musisz pchnąć niedaleki blok na jaśniejszą (nie czarną) płytę. Dokonawszy tego, przeskocz na drugą stronę, podciągając się do środkowej platformy, a potem musisz przenieść się na drugi brzeg. Znów pchnij blok na płytę. Zostań z tej strony i zacznij serię wspinaczek po półkach i drabinach, aż dotrzesz do kładki. Przejdź do środka lawy i znajdź guzik. (Wielokroć krążąc po różnych dziurach i otchłaniach najczęściej guzik znajdowaliście). Naciśnij go, by podnieść poziom lawy. Popatrz sobie na to, co się dzieje z mostem i drzwiami.

Przejdź na drugi kraniec i spuść się na dół, korzystając z półek (i - gdzie trzeba - bicza). Użyj drabin i wejdź do tunelu. Przejdź do wyjścia po drugiej stronie - znajdziesz się przed blokiem, który przesuwałeś wcześniej - teraz blokiem, który wyłonił ponad poziom lawy. Skocz z rozbiegu na blok, potem na centralną platformę, potem na następny blok i na półkę. Wspinaj się po drabinach i półkach ku prawej i dostań się na kładkę. Wejdź w otwarte drzwi.



Uważaj, są tu dwa skorpiony. Przejdź do obozu Sowietów i weź karabin maszynowy oraz apteczkę. Wespnij się na drabinę i znajdź Sophię. Zaraz potem dziewczynę porwą Ruskie. Czas na dość długą orężną rozprawę. Załatw przede wszystkim strażnika przed tobą. Uważaj na jeszcze czterech lub pięciu czających się na prawo i lewo od wejścia. Przejdź przez drzwi i skieruj się w prawo. Weź odtrutkę (poison kit) i pakiet pierwszej pomocy. Idź dalej tunelem, zabijając po drodze każdego, na kogo się natkniesz - jeden czeka za zakrętem.

Kolejne pomieszczenie to prawdziwa próba nerwów. Za pudłem z prawej czai się strzelec z karabinem. Chcesz iść w lewo, ale tam też czeka jeden niemiec. Najlepiej jest skoczyć biegiem ku lewej, unikając zygzakami ognia strzelca zza pudła. Załatw strażnika z lewej z rewolweru, a potem odwróć się i załatw drugiego z daleka. Poszukaj za jego kryjówką ruchomego bloku za gongiem - weź leżące tam dobra.

Wróć ku lewej i znajdź przełącznik elewatora za drzwiami. Naciśnij guzik i popatrz sobie, jak elewator zjeżdża w dół - a na jego pokładzie dąży ku tobie nieuchronnie czterech strażników! O kurczę, jak powiedział Kentucky Chicken. Odwróć się i pobiegnij na lewo od schodów. Wyciągnij karabin maszynowy i załatw zbliżających się twardzieli - trzech, a gdzie jest czwarty? Ten został przy elewatorze. Spryciarz, ale nie z nami te numery, Brunner! Załatwiwszy drabę na ostro, wskocz do windy i jazda w górę.

Przed tobą znów trzech strażników. Tych możesz się pozbyć, jeżeli zauważysz ustawione po prawej beczułki z benzyną. Kilka celnych strzałów w baryłki powinno rozwiązać twoje chwilowe problemy, a jeżeli nie, to pozostałych komuchów załatw z daleka. Potem przeskocz nad lawą i weź ich wyposażenie osobiste. Na prawo i w górę od schodków powinna być osobliwa studnia. Rozwal ją z berła Urgona i weź leżący wewnątrz niewielki skarb.

Wróć do potoku lawy i skręć w prawo. Znajdź drabinę i zejdź niżej. Idź, aż dotrzesz do nowego korytarza. Znów ta sama historia. Czterech strażników i beczki z benzyną. Załatw komuchów z bezpiecznej odległości i zabierz ich wyposażenie, a potem zwróć uwagę na stół po prawej. W sumie wzbogacisz się tu o granaty, karabin maszynowy i aluminiowy klucz, zwisający z boku stołu.

Z kluczem w łapie wróć do głównego pomieszczenia (zjeżdżając windą). Przejdź korytarzem i przy wielkim posągu skręć w lewo. Podejdź z prawej strony i stań przed występem. Wyciągnij BIJa - Indy szarpnie ramieniem posągu i otworzy drzwi na prawo. Wlaź. Wejdź do następnej komnaty. Nie zawracaj sobie głowy guzikiem z lewej. Podejdź do krawędzi i skorzystaj z BIJa, by przedostać się do bramy. Brama się, niestety, nie otworzy. Odwróć się w lewo i skocz ku występowi. Podskocz do góry i chwyć krawędź niszy. Przesuń się na rękach w lewo, dzięki nie będziesz się mógł podciągnąć. Idź wzdłuż strumienia lawy - kiedy już nie dasz rady iść przed siebie, trzeba ci będzie przedostać się na drugą stronę. Zauważ tunel po lewej i dziurę na jego końcu. Przygotuj broń i dzielnie wskakuj. Zjedziesz w dół - i natychmiast wpadniesz zaatakowany przez komucha strażnika. Załatw go odmownie.

Spójrz ku prawej. Jest tam Sophia. Uwolnij ją przy pomocy aluminiowego klucza. Idź za nią przez drzwi i wróćcie do komnaty z bramką i guzikiem z lewej. Sophia stanie obok guzika. Namów ją do działania. Użyj BIJa na belce i stań przed bramą. Sophia naciśnie guzik. Przez bramę i przejdź dalej.

Świątynia Palawan

Pełno tu zdradzieckich pułapek. Trzeba ci zdobyć część Taklita i znaleźć sposób eliminacji Ognistego Strażnika.

Zacznij od tego, że idąc przed siebie, wespnij się na średnią wielkości półkę z lewej. Przeskocz ponad małym strumieniem lawy i idź dalej. Z lewej powinien się wyłonić stwór z ognistej lawy - zetkniesz się z nim na tym poziomie kilka razy. Są bardzo wolne i nieruchawe, wobec czego najprościej je ominąć biegiem. Przeskocz nad lawą, chwytając dość odległą krawędź półki z prawej, a potem idź dalej, aż dotrzesz do komnaty pełnej lawy.

Zadawszy sobie nieco trudu, zauważysz pewną regularność w wyłanianiu się i zapadaniu platform. Pokonuj je skokami z miejsca. Najpierw skieruj się w lewo i skacz, aż dotrzesz do ściany z lewej, po której można się wspiąć w górę. Idź przed siebie, aż staniesz nad sporą jamą. Zeskocz w dół i biegiem wymknij się dwu ognistym stworom, pilnującym wejścia. Skieruj się w lewo, do szkieletu. Weź Klucz leżący przy kościotrupie. Wydostań się na górę, wspinając z półki na półkę i wróć do ściany nad komnatą z lawą i platformami.

Zejdź na platformy, ale tym razem skieruj się do prawej części pomieszczenia. Skierowawszy się w tę stronę, zauważysz przed sobą ścianę, którą można by nazwać berłem Urgona. Podejdź bliżej i w rzeczy samej rozwal ścianę. Przejdź dalej, unikając ognistych leniwców i zauważ niszę po prawej. Do niej trzeba się wczołgać. No to "szolganiem przez pełzanie... ...sprzód ...dzieższ!".

Ruszaj przed siebie na spore drzwi po lewej. Na prawo od nich jest otwór na klucz. Użyj tego klucza, który znalazłeś przy ostatnim truposzu. Otwórz drzwi i prze-



szedłszy przez nie skręć w prawo. Kolejny klucz na podwyższeniu. Podejdź i weź klucz. Teraz uważaj - za twoimi plecami rusza ogromny kamienny głaz. Indiana Jones ćwiczył tę sytuację aż do bólu. Nad tobą jest belka - możesz świsnąć BIJem i wspiąć się wyżej albo przylgnąć do ściany i wtulić się w nią, by uniknąć kamulca.

Gdy głaz przeleci obok lub dołem, wejdź do komnaty, z której się wytoczył. Obróć się w lewo i wdrap się ponad środkiem. Opuść się na dół nieopodal ognistych potworków i skocz ku drabinie. Wespnij się do komnaty z lawą. Przeskakując po płytach, dotrzyj do wielkich drzwi, które otwórz ostatnim nabytkiem. Drzwi staną otworem.

Przejdź przez drzwi i podejdź schodami w górę. Czyhają tu pająki, które trzeba załatwić z rewolweru. Na prawo znajdź skarb. W końcu wyjdziesz na zewnątrz. Załatw celnym strzałem jaszczurkę, skręć w prawo i wespnij się po drabinie. Na szczycie skręć w prawo i przebiegnij poprzez zrujnowany most. Przy pierwszej przerwie skocz na deski wiszące pośrodku, potem spójrz pod siebie i opuść się, by przejść po moście dołem. Skieruj się w prawo i wespnij po następnej drabinie. Idź, aż do stawu. Kręci się tu kilka jaszczurek, postaraj się więc je załatwić, zanim ruszysz dalej.

Wskocz do wody, skieruj się do jaskini i spłyń w dół wodospadami. Uważaj na kręcące się tu rybki. Wylądowawszy w końcu na polu, odszukaj niewielkiego występu po prawej. Wespnij się po drabinie i wejdź do jaskini. Uważaj na pająki - po rozcięciu pajęczyny możesz się nieco wzbogacić. Podejdź ku drabinie po lewej (obok dziury zniechęconych pali i pewnej dziury pała ze szkieletem na prawo). Uważaj, bo pełno tu niespodzianie wyskakujących z ziemi pali. Oświetl teren zapalniczką - wtedy będziesz mógł lokalizować dziury w ziemi. Nie daj się zwieść - nadziany przegrywa!

Idź ku prawej i przejdź nad kolejnym stawem. Skręć w prawo i użyj BIJa na odpowiednio umieszczonej belce. Wejdź do jaskini z prawej. Trafisz na rozwidlenie ścieżek. Idąc w prawo, zjedziesz w dół i podskocz do skarbu. Tak czy owak wylądujesz na dnie. Znów uważaj na dziury i pale.

Przebiegnij przez uszkodzony most i skocz, by wylądować na ziemi po drugiej stronie. Tam się odwróć i przetnij naciętą cienką linę, trzymającą most w kupie. Całkiem ładna katastrofa komunikacyjna. Pałętają się tu pszczoły, załatw je wszystkie, potem odwróć się i spuść ku chatce. Zauważ, gdzie jest most i ruszaj przed siebie. Wejdź do chatki.

Już tu byłeś ("... i tu żem skakał", Lech W.). Zauważ drabinę na lewo od pali. Ostrożnie przejdź koło dziur i, korzystając z BIJa i belki, przenieś się na drugą stronę. Przejdź przez jaskinię z prawej, przez rozwidlenie dróg i wyjdź na most, który niedawno załatwiłeś. Odwróć się i tyłem spuść na dół. Wejdź do jaskini i weź klucz z podwyższenia. Wyjdź i wskocz do wody. Płyń aż do małej półki i drabiny. Wespnij się do góry.
Na górze zauważ jeszcze jedną drabinę i wejdź. Przejdź do zamkniętych drzwi przed tobą. Użyj ostatnio zdobytego klucza, by otworzyć drzwi. Trafisz do prostokątnego pomieszczenia z kolejnym kluczem pośrodku. W tej komnacie są cztery guziki, które trzeba wcisnąć w określonej kolejności. Po wejściu do komnaty, naciśnij pierwszy z prawej, potem pierwszy z lewej, potem drugi z lewej i wreszcie drugi z prawej. Weź zielony klucz i popatrz jak opada podłoga.

Idź przed siebie i nie daj się złapać ognistemu potworowi z lewej. Gdy wejdziesz do kolejnego pomieszczenia, wejście za tobą zamknie skała. Przed tobą są dwie platformy. Gdy zaczniesz do nich skakać, przetoczą się po nich głazy. Skocz na pierwszą i szybko pobiegnij, by skoczyć na drugą. Tu jednak nie wciągaj się od razu, tylko poczekaj, aż głaz się przetoczy.

Podciągnij się w górę i znów idź do przodu. Spójrz w górę i zwróć uwagę na belkę. Użyj bata i wciągnij się na górę.
Idź korytarzem przed siebie i załatw wszelkie pajęczaki. Jest tu też okazja do tego, by Indy się wzbogacił. Idź przez uszkodzony most. Na środku opuść się na platformę i skręć w lewo. Skocz na ziemię i weź skarb obok szkieletu. Uważaj jednak na ognistego potworka. Wespnij się po drabinie i ruszaj ku sporym drzwiom. Wetknij tam klucze Tiki i wejdź.
Idź po rampie, aż dotrzesz do lawy. Z lawy wychyli się Ognisty Strażnik (ten najważniejszy). Nie daj się sprowokować - przeskakuj z platformy na platformę, uważając na rozbryzgi lawy miotane przez Strażnika. Obok szkieletu jest skarbczyk. Kieruj się ku prawej, aż dotrzesz do stałego gruntu. Unikaj pomniejszych ognistych stworków i idź, aż dotrzesz do kolejnej części Machiny - części Taklita. Tu czytelnik pewnie zrozumie, że jej posiadacz na pewien czas staje się niewidzialny. Wróć po platformach do pozycji wyjściowej (z mostem po prawej).
Podejdź do mostu. Zauważ, że strażnik zagradza ci drogę. Użyj Taklita - Indy stanie się niewidzialny. Kiedy strażnik się wycofa, możesz przejść po moście. Wyjdź i zauważ guzik na prawo, na zewnątrz. Naciśnij guzik i popatrz sobie, jak woda chłodzi lawę i niszczy Ognistego. Wróć i wyjdź ku lewej przez skrzepnięte skały i przez drzwi. Koniec poziomu.

Wycieczka jeepem

Spróbuj wydostać się z wyspy. Choć nie zdołasz przenieść się przez strumienie, ale może pomoże ci pomoc ktoś w helikopterze.

Idź przed siebie, zajrzyj do namiotu i weź stamtąd nieco dóbr i zestaw medyczny. Wskocz do Jeepa (wciśnij guzik Akcja, gdy Indy stoi obok wozu od strony kierowcy). Ruszaj przed siebie, trzymając się słupków na [illegible] z prawej. Skieruj się do pieczary. Wyjdź z wozu i weź skarb z prawej.

Jaskinię opuść, wracając do Jeepa i dodając gazu (Shift). Przeskocz nad rampą z przodu i wal ścieżką po lewej. Trafisz do kolejnej jaskini. Łazów jest tu trochę dóbr. Opuść jaskinię i trzymaj się z lewej przy zboczu. Dodaj znów gazu (Shift) i przeskocz na drugą stronę przepaści.

Trzymaj się aż do następnej alkowy. Skręć w lewo do rozwidlenia. Jeżeli pojedziesz na prawo, trafisz na trzech komuchów i odrobinę dóbr w niskiej jamie po prawej (i [illegible] gałązkę z lewej). Skręć w lewą odnogę. Zbliżysz się do wielkiej jaskini. Trzeba ci się trzymać lewej strony ścieżki i dość wysoko, uważaj więc, by nie odpaść. Ścieżka spiralą spływa w dół. Dotarłszy na dno, wydostań się na zewnątrz.

Zaraz potem ruszy za tobą ruski jeep. Podążaj ścieżkami w górę. Za [illegible] znajdziesz trochę dóbr. Jeżeli będziesz miał chwilkę czasu, zatrzymaj się i je zabierz, po co mają przypaść komuchom? Kiedy dotrzesz do miejsca z dwoma strażnikami, szybko się skieruj w górę zbocza. Popatrz sobie na scenkę zamykającą ten etap.

Teotihuacan

Trzeba ci uruchomić mechanizm, by otworzyć czworo drzwi do dziwnych posążków. Umieść potem posążki na właściwych miejscach, by otworzyć Dolinę Olmeków.

Idź wedle długiego korytarza, aż dotrzesz do rozległej komnaty. Po wejściu skręć w prawo i naciśnij guzik na lewo od drzwi. Wejdź i idź dalej, tnąc pajęczyny i mordując pająki (w miarę potrzeby i upodobań). Trafisz na płyty w podłodze, które uruchamiają ostre pale wyskakujące ze ścian. Przeskocz, przeczołgaj się albo przejdź przewrotem w przód. Na końcu przejścia weź kamienny klucz. Zaraz potem zapadnie się podłoga - możesz tego uniknąć przewrotem w prawo, ale nie łam się za bardzo, jeżeli czasem ci się nie uda. Na dole zatłucz dwa skorpiony i weź skarb. A potem podskocz w górę i wydostań się z pułapki.

Idź korytarzem, aż zamkną się przed tobą drzwi. Odwróć się i podążaj wstecz, dopóki nie zobaczysz nowej komnaty przeciwległej, otwierającej się drzwi. Zabij pająka i przebij ścianę. Naciśnij guzik w tej komnacie. Przejdź przez nowo otwarte drzwi. Trafisz na ośrodek maszynowy - salę przekładni i sprzęgieł umieszczonych pośrodku komnaty. Trzeba ci uruchomić tę maszynerię i użyć jej do otwarcia czworga drzwi w czterech ścianach komnaty.

Aby tego dokonać, musisz ustawić wszystko we właściwym porządku. Zeskocz na dół i znajdź drzwi z zieloną głową jaguara. Pchnij sprzęgło przed tymi drzwiami tak, by spoczęło obok drzwi. Podejdź do drzwi z pomarańczowym płaskim. Tu sprzęgło pchnij w kierunku środka sali. Podejdź do drzwi z trzema symbolami i zbliż się do dziury pośrodku komnaty. Odwróć się i spuść tyłem do dziury, tak by Indy zawisnął na jej krawędzi.

Opuść się w dół do kolejnej rozległej komnaty z trzema ośmiokątowymi kolumnami i czworgiem kolejnych drzwiami. Niech Indy stanie przed każdą kolumną i pociągnie ją tak, by spoczęły na ikonach w posadzce. Patrz, jak otwierają się drzwi. Znajdź ośmiokątną kolumnę naprzeciwko kolejnych drzwi. Skocz do tej kolumny i wespnij się na nią. Skręć w lewo i przeskocz na kładkę do nowo otwartego korytarza.

Podejdź do rampy i stań na płycie podłogi, a potem szybko się cofnij. Na dół opuści się blok. Wskocz na blok, maksymalnie skręć w lewo i ruszaj, aż przejdziesz cały blok. Jeśli się nie powiedzie, ugniecie cię ściana. Wespnij się na krawędź i idź dalej korytarzem, aż dotrzesz do drzwi i guzika. Wciśnij guzik, by wrócić na miejsce, gdzie oglądałeś sprzęgła. Obróć się w lewo i zauważ dwie okrągłe korby.

Koło z prawej obróć raz. Potem raz obróć koło z lewej. Potem dwukrotnie obróć koło z prawej. Kołem z lewej obróć raz. Potem obróć jeszcze raz kołem z prawej. Otworzyłeś drzwi ryby i jaguara. Zeskocz na dół i do sprzęgieł.

Podejdź do drzwi ryby i odciągnij sprzęgło raz od ściany. Podejdź do drzwi z potrójnym symbolem i pchnij do nich sprzęgło. Podejdź do drzwi jaguara i pociągnij sprzęgło aż na środek - będziesz musiał zmieniać strony, by je tam przeprowadzić. Podejdź do drzwi ptaka i pchnij sprzęgło aż do drzwi. Znajdź elewator i użyj guzika, by podjechać do kół.

Podejdź do kół i wykonaj kolejno następujące obroty. Obróć prawe raz. Lewe raz. Prawe dwa razy. Lewe raz. Prawe raz. Otworzyłeś drzwi z potrójnym symbolem. Zeskocz na dół i podejdź do sprzęgieł.

Przejdź przez rybie drzwi. Wskocz do wody i zabij rybę (jeżeli masz mordercze instynkty). Zwróć się w prawo i wespnij na występ. Obejdź posąg dookoła i znajdź otwór na klucz. Użyj kamiennego klucza. Przejdź przez otwór i do wody. Spłyń w głąb i znajdź dziurę przy dnie i na prawo. Przepłyń do guzika po drugiej stronie. Naciśnij guzik i zobacz, co się dzieje.

Popłyń w górę i wydostań się z wody na półkę. Uważaj, bo pełzają tu dwa węże. Znajdź drzwi i cegły, po których można się wspinać. Ruszaj w górę. Dotarłszy na szczyt, odwróć się w lewo i wykonaj skok co się zowie aż na szczyt wieży, a potem podskocz na występ wyżej. Przejdź korytarzem. Przeskocz na kolejny występ i przesuń się na rękach w prawo. Wespnij się na nowy występ i odwróć w tył. Skocz z rozpędu na przeciwległą półkę. Znajdź kolejne występy i wejdź jeszcze wyżej. Na koniec znów skocz z rozbiegu do kolejnej półki.

Odszukaj wzrokiem łeb aligatora po lewej. Wyciągnij Bulla i użyj go do przedostania się nad przepaścią. Zwrot w prawo ukaże ci znów ścianę i bloki, na które można się wspiąć. Podejdź w górę - przy okazji obejrzysz sobie przybycie Ruskich. Weź posążek ryby z postumentu. Skręć w lewo i idź po kładce, aż zauważysz srebrne zwierciadło z lewej. Weź je, oczywiście. Wróć do postumentu rybiego, skręć w prawo i skocz do wody (wygląda na dość karkołomny skok, ale przeżyjesz).

Teraz pełno tu strażników, prawdopodobnie w komnacie sprzęgieł. Przebiegnij szybko przez otwarte drzwi i załatw strażników - jeśli musisz, ale łatwiej będzie ich po prostu unikać. Patrz na panele w podłodze i tak zwróć uwagę, by je przeskakiwać. Idź dalej i znajdź pękającą ścianę z lewej. Rozbij ją do końca biczem Urgona i wejdź do środka.

Przejdź wokół platformy ku lewej i znajdź cegły, na które można się wspiąć. Podejdź na szczyt i tam skocz z rozbiegu ku odległej półce. Wejdź po jednych albo drugich cegłach i znów skocz z rozpędu ku odległemu występowi. Weź skarbczyk, idź dalej korytarzem i załatw wszystkich strażników, którzy się tu kręcą. Dotrzesz do drzwi. Aby je otworzyć, naciśnij guzik. Wejdź, spuść się na dół i weź ptasi posążek. Uważaj na pająki i strażników. Wróć do krawędzi i skocz do widocznej w dole wody. Przedostań się do komnaty sprzęgieł. Unikając większego kontaktu ze strażnikami, przebiegnij przez otwarte drzwi jaguara. Przeskocz nad płytą w podłodze i podciągnij się po stopniach do góry. Załatw tu strażników (jeden stoi za pierwszym zakrętem, drugi dalej aż do alkowy z prawej). Weź posążek jaguara. Wróć do komnaty sprzęgieł. Przed drzwiami z potrójnym symbolem rozpali się kolejny Ruski - załatw go i wejdź do środka. Umieść posążki na właściwych postumentach - oznakowanych symbolami - i popatrz sobie na rezultat.

Ruszaj do dziury w środku komnaty sprzęgieł i, trzymając się krawędzi, spuść się na dół. Zabij strażników (jeden ma pistolet maszynowy) i weź ich broń. Podejdź do posągu pośrodku i użyj srebrnego zwierciadła na jego dłoniach. Przebiegnij przez nowo otwarte, okrągłe wejście.

Dolina Olmeków

Trzeba ci uruchomić mosty przez znalezienie kamiennych głów Olmeków i umieszczenie ich na płytach naciskowych, umieszczonych na zewnątrz głównej budowli. Musisz też stawić czoło Quetzalcoatlowi i zdobyć trzeci element Piekielnej Machiny.

Na początek popatrz dookoła i zeskocz na dół po półkach. Na końcu przetnij się przez gąszcz maczetą. Uważaj na węże i tygrysa. Odszukaj drogę wodną i podążaj nią, dopóki nie zauważysz po prawej wzniesienia na zboczu. Znów użyj maczety. Wal dalej kolejnym przejściem i wespnij się na stopnie. Znów pośpiesz w [illegible] pełne narzędzie i wejdź do komnaty. Uważaj na kolejnego tygrysa - wystarczy go odstraszyć wystrzałami z rewolweru.

Wejdź po schodach w głąb komnaty i stań bliżej do posągu. Użyj Bulla na belce i wyląduj na czubku posągu. Przeskocz do kolejnej kładki i podejdź do stopni po prawej. Pośrodku odległej ściany możesz zauważyć blok, który da się poruszyć. Pchaj blok, aż przeleci przez posadzkę. Spójrz w górę pochyłości i zauważ na szczycie łeb Olmeka. Biegnij na płytę kilka kroków przed głową, odwróć się, zegnij w dół i wskocz do alkowy po prawej. Popatrz, jak łeb Olmeka ląduje w trawie.

Pójdź za głową Olmeka i zepchnij ją na płytę. Popatrz, jak powstaje most. Wróć przez wejście za tobą - gdzie przeciąłeś liany - i podejdź do pierwszych stopni. Skręć w lewo i przeskocz po kilku kolumnach, aż znajdziesz niedawno powstały most. Przejdź na drugą stronę.

Na lewo znajdziesz tu trochę dóbr. Kontynuuj dalej marsz ku prawej, aż znów wydostaniesz się na zewnątrz i spostrzeżesz nowe wejście. Przejdź i wskocz do wody. Pociągnij za przełącznik nad dnem i zobacz, jak się otwierają drzwi. Wyjdź z wody i przejdź przez drzwi. Przepchnij blok tak daleko, jak tylko się da. Trafisz na łeb kolejnego Olmeka. Postępuj podobnie, jak poprzednio. Wydostawszy się z tunelu (nie wskakuj do niszy), pobiegnij w lewo albo w prawo.

Pobiegnij za łbem Olmeka i wypchnij go z pomieszczenia, a potem popchnij aż na płytę, by stworzyć kolejny most. Teraz pojawią się komuchy. Znów znajdź strumień i ruszaj ku prawej. Jest tu kupa strażników, nie daj się więc zabić. W razie możliwości załatwiaj ich z pistoletu maszynowego, jest najskuteczniejszy. Nic tak Ruska nie cieszy, jak krótka seria z pepeszy. Przejdź przez pierwsze przejście z wysokimi łukami i zatrzymaj się nad pierwszy most, zawracając przy schodach w lewo.

Zamiast - jak przedtem - skręcać w prawo, nawiń przed siebie i przetnij liany maczetą. Trzymając się prawej, znajdź wzrokiem odpowiednią belkę. Używszy Bulla przenieś się na drugą stronę. Skorzystaj ze schodów i zauważ skałę, której nie dasz rady przejść. Spuść się z krawędzi i przejdź pod nią w olimpijskim stylu. Na drugiej stronie podciągnij się w górę. Biegnij aż do małego wodospadu w sporej komnacie. Daj nura w wodę przed wodospadem. Wpłyń do otworu. Po drugiej stronie wespnij się na półki i występy, skacząc na przemian i wspinając się wyżej. Na szczycie jest przełącznik, którym możesz zatrzymać wypływ wody z wodospadu. Wróć na dno i znajdź głowę Olmeka, przedtem zasłaniane przez wodospad. Wepchnij ten blok w dziurę. Wróć do wodospadu i spójrz w lewo. Zwróć uwagę na ruchomy blok. Wepchnij go ku prawej, pod

mogły [illegible] na wspinaczkę. Znów wejdź na górę i raz jeszcze rusz przyciskiem. Popatrz, jak łeb Olmeka wyfruwa z otworu i ląduje na płycie. Skocz do wody i znajdź szczelinę na lewo od wodospadu. Przejdź przez most i dalej - uważaj tu na gady, które lubią kryć się w trawach.

Idź dalej przeskakując przez szczeliny, na które się natkniesz. Liany i wszelkiego rodzaju zarośla tnij maczetą. Potem skorzystaj z BIJa i spuść się po półkach do spodniej komnaty z posągami - ale uważaj, bo pełzają tu przynajmniej trzy węże. W chatce po prawej jest skarb[illegible]. Trzymaj się lewej, dopóki nie trafisz na chatę i drzwi. Drzwi otwórz wciskając guzik i przejdź.
Odwróć się natychmiast w prawo i zauważ guzik. Naciśnij go, a w głębi komnaty otworzą się drzwi. Sęk w tym, że długo tak nie zostaną, jeżeli nie zdążysz, będziesz musiał spróbować jeszcze raz. Trzeba ci się spieszyć. Odwróć się i podbiegnij do komnaty.
Znajdź kolumnę przed tobą i podskocz w górę. Potem skręć w prawo i skocz - a następnie podbiegnij i znów skręć w kierunku pierwszego posągu, jaki zobaczyłeś wchodząc tutaj. Skieruj się ku popękanym kolumnom i podciągnij się w górę. Wespnij się na półki, najpierw lewą, potem prawą. Skocz z niej na [illegible] i w końcu do otwartych drzwi. Wejdź do środka.

Skręć w prawo i zwróć uwagę na czubek kolumny - [illegible] ją, a padając utworzy ona nowy most. Zeskocz niżej i przejdź po tym moście. Przez szczelinę przedostań się przy pomocy BIJA, potem zauważ niską niszę przed sobą - tu trzeba ci przejść czołganiem. Trafisz do rozległego terenu z piramidą. Wymorduj gady i nie daj się tygrysom (czy jaguarom). Podejdź do piramidy - na schodach są lecznicze zioła.

Wespnij się na czubek piramidy i weź posążek. Będą się [illegible]. Są to cztery [illegible] - jedna przy każdych drzwiach. Dotknięcie dwu z nich uwolni Quetzalcoatla - kolejnego ze Strażników. Dwa inne otwierają drzwi. Trzeba ci zapalić wszystkie cztery. Kiedy pojawi się Quetzalcoatl, po prostu uciekaj. Nie daj się przyłapać blisko jego [illegible] czy ogona. Zapal wszystkie cztery misy, wbiegnij do środka i stań na płycie naciskowej.
Nadal unikając Quetzalcoatla - i wypluwanych przezeń węży - wbiegnij do komnaty, z której wylazł. Wskocz na blok i weź następną część Piekielnej Machiny (część Azerima). To urządzenie pozwoli ci lewitować - i dotrzesz do drugiego poziomu. Musisz jednak stanąć na płytkach - znajdziesz je pośrodku każdego przejścia. Użyj części Azerima, by dotrzeć do drugiego poziomu i podbiegnij do jednego z końców. Zatrzymaj się przy platformach.
Kiedy staniesz na platformie, zobaczysz [illegible] w dół, a z posadzki wyłoni się pal. Oblicz czas tak, by stało się to wtedy, gdy Quetzalcoatl będzie przelatał nad dziurą. Zrób to kilka razy, a weźmie go diabli. Z wężami rozpraw się przy pomocy wiernego Colta i podejdź do jednego z symboli przed drzwiami otwartymi ze śmiercią Quetzalcoatla. Użyj części Azerima i podfruń wyżej do drzwi. I przygotuj się do pokonania kolejnego poziomu...

V.I. Pudhovkin

Zwiej ze statku i przedostań się na wyspę

Zaczynasz w [illegible] areszcie. Walnij w drzwi, by wezwać strażnika. Odwróć się w lewo i wdrap na koję. Spójrz na kratę i [illegible] guzik Akcja. Luk opadnie w dół. Zejdź, znów zawołaj w drzwi i skryj się w wentylacji. Zobacz jak tępy służbista szuka dziarskiego archeologa, który gdzieś mu się zapodział. W odpowiednim momencie wyskocz i zatrzaśnij durnego komucha w celi.
Przejdź dalej korytarzem z drzwiami po obu stronach. Naciśnij guzik przy pierwszych drzwiach z lewej i wejdź. Pociągnij dźwignię, co odwróci uwagę strażników w innym pomieszczeniu. Wyjdź i poczekaj kilka chwil. Przejdź przez drugie drzwi z lewej. Zauważysz, że strażnicy wypadają do komnaty i oglądają uruchomioną przez ciebie machinę. Wszedłszy do środka zauważysz na stole część Taklita. Weź ją i spadaj.

Z korytarza skręć w lewo i podejdź do drzwi na końcu. Wewnątrz zauważysz ranny [illegible]. Nie możesz wejść dalej bez tego, by cię zauważono, a nie masz broni. Z pomocą części Taklita uczyń Indy'ego niewidzialnym. Wejdź na lewo koło skrzyń i wejdź w drzwi na końcu. Weź swój oręż. Wróć do składu i popatrz, co się dzieje.
Stanąwszy na prawo od skrzyń skręć ku lewej, gdzie zobaczysz trzy beczułki. Podepchnij skrzynię do niebieskiej, wespnij się na szczyt, odwróć ku prawej, podciągnij tu raz drewnianą skrzynię. Przeskocz na jej drugą stronę i raz odepchnij ją od siebie. Wskocz na nią i spojrzawszy ku górze znajdź wzrokiem odpowiednią dla BIJa belkę. Przy pomocy BIJa przenieś się na drugą stronę. Odwróć się w lewo i wskocz na drugie piętro magazynu.
Przejdź na bok składu naprzeciwko dwojga drzwi. Uważaj. Bo wyskoczy tu trzech strażników, którzy będą [illegible] natarczywi. Wejdź w drzwi znajdujące się na wprost i korytarzem przejdź dalej. Po lewej i prawej są komnaty ze strażnikami. Załatw wszystkich i przeszukaj pomieszczenia - wszystko się przyda, jak powiedział chłopczyk [illegible] do kanału nawadniającego, wykopanego przez ojca. Potem wejdź na drabinę. Na szczycie wejdź do komnaty i zgładź strażnika. Zabierz berło Urgona.
Wróć do składu do tamtych dwojga drzwi. Przejdź przez drzwi z prawej, a potem przez kolejne drzwi przed Indy'ym. Obróciwszy się w lewo, poszukaj popękanej ściany, którą rozwal berłem Urgona. Przejdź przez otwór i skręciwszy w lewo, poszukaj kolejnej drabiny (uważaj na gwardzistę z prawej). Jest tu sporo komnat do spenetrowania - są w nich skarby i amunicja. Wybij strażników i weź skarby - nie odwrócimy!
Dotarłszy na szczyt drabiny, skręć w prawo i podbiegnij do kolejnej. Wydostań się na najwyższy pokład statku. Znajdź jeszcze jedną spękaną ścianę i rozwal ją do reszty berłem Urgona. Przejdź dalej i przez drzwi. Uważaj na strażników, szczególnie na jednego - wiemy, jak takich nazywać - co zachodzi od tyłu. Przejdź przez mesę i znajdź drabinkę z lewej. Wdrap się na nią i popatrz sobie, co będzie.
Obejrzawszy całą scenkę, weź część Azerima ze stołu przed tobą. Wróć na pokład i odszukaj drabinkę z prawej. Przejdź korytarzem i na końcu znów zejdź po drabinie. Trafisz w końcu do miejsca z jednymi tylko drzwiami. Przejdź do ładowni z dźwigiem i tablicą kontrolną z lewej.
Stań przed panelem kontrolnym i naciśnij dwa razy najdalszy guzik po lewej. Potem pięć razy wciśnij środkowy guzik. W końcu wciśnij dwa razy guzik prawy i dźwig uniesie skrzynię w powietrze. Stań pod uniesioną skrzynią i użyj części Azerima, by podlecieć na górę. Skręć ku skrzyniom i przeskocz na szczyt. Wespnij się na drugi poziom ładowni.
Załatw tu wszystkich strażników i przejdź przez widoczne przed Indy'ym drzwi. Trafiłeś jakby do maszynowni. Strażnicy tutaj są dość twardzi, załatwiaj ich więc z pistoletu maszynowego. Nie próbuj zastrzelić twardziela na kładce pod tobą. Najpierw znajdź drabinę, a dopiero potem martw się eliminacją ruchliwców. Załatwiwszy wszystkich odnajdź na pomoście dźwignię. Popatrz, jak opada drabinka. Wróć do kładki i podejdź drabiną w górę.

Przejdź przez drzwi i zrzuć twardziela z lewej. Jest w rzeczy samej twardy i najlepiej go [illegible] z [illegible].

Weź kolistą korbę z niszy w lewej stronie pomieszczenia. Wyjdź przez drzwi po prawej. Skręć w lewo i idź aż do miejsca, gdzie znajdziesz małą motorówkę. Rozłóż na łatwo [illegible] kilku strażników, którzy zachodzą cię z boków i z tyłu. Niedawno zdobytym pokrętłem uruchom mechanizm obok łodzi i popatrz sobie, co się stanie.

Meroe

Trzeba ci tu zbadać piramidy, znaleźć komnaty z pryzmatami i odszukać miejsce, gdzie promień uderza w ziemię. Następnie masz podnieść cztery posągi i użyć klejnotu, którym otworzysz drzwi wiodące do kopalni Króla Salomona.

Podejdź do piramidy, gdzie ślady wiodą do zawalonego wejścia. Uważaj, bo kręcą się tu hieny, ciężkie do zabicia niczym urzędnik podatkowy. Nie boją się też huku. Wejdź do piramidy i posłuchaj, jak mały Nubijczyk prosi o pomoc.

Cóż, na głos ludu trzeba odpowiadać pozytywnie. Pokręć się po okolicy, mordując nędzne hieny, dopóki nie usłyszysz słynnego [illegible] hejnału Indiany Jonesa - co będzie oznaczało, że wybiłeś wszystkie hieny. Nie szukaj Nubijczyka - już sobie poszedł. Znajdź baraczek za jedną z piramid. Zajrzyj przez okno i rozwal ładunki z pistoletu. Wybuch otworzył przejście. Weź bazookę i zestaw medyczny ze stołu. Weź też wiadro i łańcuch (drive chain) z głębi izby.

Ruszaj ku wejściu do kopalni. Można je znaleźć wedle śladów wiodących po pochyłości ku windzie (jeżeli chcesz, możesz zjechać jeepem). Podejdź do prawej strony podnośnika i użyj łańcucha. Pociągnij za dźwignię, wskocz na podnośnik i zjedź w dół. Skręć w lewo i załatw dwa skorpiony. W jamie znajdź szkielet i weź leżący nieopodal zegarek. Wróć na prawo i znajdź rozwalony wagonik. Weź koło wagonika. Podejdź do rozpadu naprzeciwko wejścia do kopalni. Pojawi się Nubijczyk (jeżeli się nie zjawia, znaczy że nie wytłukłeś wszystkich hien). Indy da szczeniakowi zegarek, a smarkacz weźmie kaptur z wejścia do kopalni. Wróć do baraczku, gdzie znalazłeś wiadro i łańcuch. Przed zachłyśnięciem się tajemnicami piramid, każ Indy'emu wziąć [illegible] z tyłu [illegible].
Stań pyskiem do piramidy obok baraczku i zauważ bloki, na które można się powspinać. Wejdź aż na szczyt piramidy. Przejdź korytarzem mordując wszelkie [illegible]. Podejdź do jamy i zauważ spękany mur. Rozwal go do reszty berłem Urgona.

Zeskocz na blok po lewej. Podciągnij go ku miejscu, gdzie można się wspinać. Podskocz, pchnij umieszczony tu guzik i popatrz, jak otwierają się drzwi. Wróć do tych drzwi i idź korytarzem aż do rozwidlenia. Skręć w lewą odnogę i podążaj nią dalej, aż do [illegible] mechanizmu. Stań na stopniu za mechanizmem, tak by Indy skomentował jego działanie. Użyj wiadra.

Wróć do rozwidlenia dróg i wejdź w prawy korytarz. Na następnym rozwidleniu skocz na bok z prawej. Potem przeskocz na przeciwległą półkę i podążaj ścieżką do schodów. Jeżeli pójdziesz w prawo, znajdziesz parę węży, a po lewej skarb. Wespnij się na widoczną po lewej stronie drabinę. Idź dalej aż utkniesz. Nie idź teraz w lewo - to natychmiastowa śmierć! Skręć ku prawej i znajdź spękaną ścianę. Rozwal mur berłem Urgona. Zauważ dwa guziki. Naciśnij guzik z prawej i zobacz, co się dzieje.

Skocz na blok, opuszczony za naciśnięciem guzika. Musisz złapać za blok, jeżeli wpadniesz do komnaty, uruchomisz pułapkę tak samo, jakbyś tam wszedł. Podciągnij się w górę i znajdź drabinę. Idź dalej, aż trafisz do komnaty pomalowanej na biało. Podejdź do drewna pośrodku i podpal je zapalniczką. Obejrzyj sobie, co się stanie.
Wyjdź z komnaty i skieruj się na prawo. Na pierwszym rozwidleniu skręć też w prawo. Węże, jak ci wiadomo, najlepiej się [illegible] z rewolweru. Dotrzesz w końcu do [illegible] z guzikiem na szczycie. Naciśnij guzik i we-

skocz się na półki z prawej. Dotrzesz do dość rozległej jamy. Skierowawszy się w lewo, znajdziesz kilka wisących się ścian i skorpionów. Stań przed jamą i opuść się na niższą półkę, a potem przeskocz ponad jamą z rozbiegu.

Naciśnij znajdujący się przed tobą guzik. Popatrz sobie na opadający blok. Szybko podbiegnij w jego stronę i wyciągnij blok z dołu. Wróć na prawo od jamy i skocz na niewielki występ nad nią. Przesuń się na rękach w lewo na drugą stronę. Przy następnym rozwidleniu skieruj się w prawo, a wejdziesz do komnaty z czterema trumnami. Wskocz na środkową i znajdź wzrokiem dziurę w sklepieniu. Podciągnij się do otworu.

Otwórz drzwi i odszukaj wzrokiem półki, po których można się dostać na górę. Jest tu sporo węży, zadaj więc sobie nieco trudu i wymorduj je przed ruszeniem dalej. Podlazłszy w górę skieruj się w prawo. Znów komnata w bieli i drewno pośrodku. Jak przedtem, zabaw się w Chińczyka z Zapalniczką i popatrz, co będzie. Cofnij się do komnaty z trumnami i skieruj się na ścieżkę z symbolami na końcu. Aby przejść obok symbolu Oka, musisz użyć części Taklita (która, jak pamiętasz, odpowiada za niewidzialność). Wejdź do komnaty z szkieletami i trumienkami. Przejdź wokół środkowej półki i zauważ popękany mur. Rozwal go berłem Urgona. Wespnij się na lewo od trumien.

Na szczycie skieruj się w prawo. Trzeba ci się będzie teraz zwijać dość szybko. Naciśnij guzik z przodu i skocz na półkę za tobą. Przejdź korytarzem do kolejnego guzika i wciśnij go w ścianę. Zejdź na dno i stań na znanym ci symbolu, który aktywuje część Azrima. Fruń w górę aż do szczytu. Jeżeli nie wyjdzie, musisz się cofnąć do ostatniego guzika i wcisnąć go jeszcze raz. Na samej górze podejdź do drewna i popal je zapalniczką. Zejdź się na dół przy pomocy części Azrima. Wróć do rozległej jamy, gdzie przesuwałeś się na rękach i idź dalej ścieżką. Przejdź na drugą stronę i skieruj się w prawo do kolejnej sali ze spękaną ścianą. Użyj berła Urgona (jeżeli jeszcze tego nie zrobiłeś). W alkowie znajdziesz na prawo pokruszony mur. Znów użyj berła Urgona.

Przesuń się ku lewej i przeskocz nad jamą. Potem na rękach i w zwisie przemieść się na lewo ku kolejnej półce. Uważaj na skorpiony i pająki. Znajdziesz tu też kilka leczniczych gałązek. Idź dalej, aż dotrzesz do bloku, który będziesz mógł przeciągnąć w prawo. Przeskocz i znów przesuń się na rękach w lewo. Spuść się w dół i znajdź drabinę. W alkowie przed tobą jest wiązka chrustu. Dostań się tam i weź chrust.

Przeskocz na drugą stronę, spuść się na dół i skieruj w lewo. Trafisz do miejsca, gdzie Indy może użyć BIJa. Niech się po nim wespnie do góry. Potem skieruj go w prawo i po kilkakrotnej wspinaczce na półki, trafisz do ostatniej białej komnaty. Umieść na środku wiązkę drewna. Zapal ją zapalniczką. No i dobrze...
Spuść się ponownie do korytarza. Znajdź spękaną ścianę i użyj tu berła Urgona. Tu wypadnie z piramidy. Wyjdź i przyjrzyj się przybyciu Rusków. Zabaw każdego tak mocno, jak stanie ci na drodze. Teraz trzeba ci znaleźć promienie, jakie wygenerowane w czterech komnatach. Obejdź piramidę, aż zauważysz promień biegnący z oka. Stań tam, gdzie promień trafia w ziemię. Kiedy to zrobisz, wybierz się kolejny posąg. Wejdź, mu do komnat, gdzie byłeś i popatrz, co się dzieje. Dokonawszy tego weź klejnot i zlokalizuj następny promień.
Trzeba ci znaleźć cztery promienie. Żółty pada tak, że będziesz musiał przesunąć kilka bloków, by podnieść posąg i upewnić się, że klejnot wskazuje na piramidę. Kiedy wykorzystasz klejnot w każdym z posągów, w jednej z piramid otworzą się drzwi. Znajdź te drzwi i wejdź do środka.
Stań obok wózka. Napraw wrak przy pomocy koła, które zdobyłeś wcześniej i uzupełnij paliwo benzyną wziętą z jeepa. Wskocz do wózka i ruszaj zwycięsko ku kolejnego etapu gry, którym są:

Kopalnie Króla Salomona...

Przebij się przez Kopalnie (korzystając ze stacji rozrządu) i zbierz trójkolorowe klejnoty Salomona. Umieść je we właściwej niszy i wal dalej...

Idź przez kopalnię, aż dotrzesz do kraty z prawej. Podczas wycieczki przez kopalnię kilkakrotnie będziesz musiał nisko się nachylać albo i kucać, by nie rozbić głowy o ciągnące się pod sklepieniem rury. Przed stosem skrzyń znajdziesz niewielki wózek z pudełkiem. Wyjdź z wózka i weź leżący obok bezpiecznik. Wróć do wózka i jedź, aż znajdziesz spory budynek z wielkim oknem. Zajrzawszy do środka ujrzysz cyfry od 1 do 5. Wyjdź z wózka i wejdź do środka. Weź zestaw medyczny.
Znajdź po lewej skrzynkę na bezpieczniki. Wymień bezpiecznik, by przywrócić zasilanie w stacji rozrządu. Podejdź do dźwigni i przesuń dźwignię jeden i dźwignię trzy. Wróć do wózka i jedź aż miniesz rozjazd numer trzy. Zatrzymaj się przy drzwiach i cofnij. Wózek przejedzie przez drzwi do komnaty z wodospadem. Wyjdź i przeskocz przez pływające w wodzie skrzynie. Nad wodospadem użyj BIJa i weź znajdujący się wewnątrz klucz.
Zobaczysz przybywających razem Rusków - i w dodatku jadą na własnym wagoniku! Wróć do stacji rozrządu, pewnie cię ostrzelają, ale mówi się trudno. Zabaw wszystkich, co wychylają pyski, wejdź i rusz dźwignię numer 2. Wróć do wagonika i jedź dalej.
Trafisz na niebieską komnatę, gdzie Ruscy używając granatów otworzyli dziurę w baraczku. Wyjdź z wózka i uważając na wyładowania elektryczne dostań się do baraczku i weź klucz ze stołu po prawej. Wróć do wózka i jedź dalej, aż dotrzesz do miejsca, gdzie masz baraczek z lewej. Jest tu kilku gwardzistów - zabaw ich i wejdź do baraczku. Otwórz kluczem drzwi z prawej i weź puszkę nafty.
Przejedź wagonikiem do rozjazdu numer cztery i polej rozjazd płynem z puszki, a potem wróć do stacji rozrządu i pociągnij dźwignię nr 4. Popatrz, co z Ruskimi. Wróć do wagonika i przejedź tunelami do miejsca, gdzie na prawo masz dwie drewniane platformy. Zaskocz na platformę. Znajdź ruchomy blok po lewej stronie platformy. Przesuń blok i wejdź w głąb.
Wewnątrz znajdziesz kilka beczułek, które rozwal z rewolweru. Eksplozja wybucze dziurę w ścianie. Wejdź i strzeż się pająków. Na końcu znajdziesz czerwony klejnot (dziura leży w głębi). Zaraz po wzięciu klejnotu odlecisz w dół. Jeżeli szybko się nie pozbierasz, Indy zostanie zgnieciony jak należy. Pozabijaj węże - a potem pająk. Wróć ścieżką do wózka.
Wróć do stacji rozrządu i porusz dźwignie 2 i 4. Pojedź dalej, aż natkniesz się na komunistów, którzy - miło się w końcu ludzmi drobiazgowymi - ostrzelają Indy'ego z pancerfaustów. I przypadkowo zniszczą część torowisku. Nie można tego zostawić ot, tak sobie! Wyskocz z wózka i wykończ ich wszystkich, aż car Mikołaj zakręci się z uciechy w grobie. Potem skocz do wody i płyń tunelami, skręcając w lewo na rozwidleniu, w komnacie z czterema ceglami. Wypłyń na powierzchnię.
Wydostań się z wody i wespnij na półki przed tobą. Przejdź w górę, przeskakując nad rozpadlinami, aż trafisz na najwyższy występ z zielonym klejnotem. Weź klejnot i wróć do wózka przeskakując przez dziury w ścianie. Zjedź w głąb kopalni aż do rozjazdu numer 5 (po drodze trzeba ci będzie pokonać kilka tzw. wrogich.

Wydostań się z wagonika i przejdź do miejsca, gdzie Rosjanie rozwalili torowisko. Na drugą stronę przedostań się przy pomocy BIJa. Po lewej stronie jest spękana ściana - rozwal ją berłem Urgona i weź błękitny klejnot (uważaj na węże). Wróć do wózka i przejedź przez kopalnię do miejsca, skąd zabrałeś bezpiecznik. Przejdź przez wejście na prawej platformie. Załatw wszystkich komunistów. Skieruj się w lewo do rozległej sali z piramidą pośrodku. Włóż w nią klucz z wodospadu. Platforma się podniesie. Przeskocz do czerwonej niszy, umieść wewnątrz czerwony klejnot. Ponownie przeskocz na platformę i do zielonej niszy. Umieść tam zielony klejnot. Opuść się na posadzkę. Przy pomocy części Azrima unieś się do niebieskiej niszy. Klejnot niebieski włóż do środka. Popatrz, jak platforma znów się unosi i odsłania dźwignię. Opuść się na szalot i potem na ziemię. Użyj dźwigni i popatrz, co się dzieje. Przejdź do korytarza, by skończyć ten etap.

Grobowiec Nuba

Znajdź ostatni fragment Piekielnej Machiny, pokonaj strażnika i wydostań się z grobowca do miejsca, gdzie trzeba złożyć Machinę w całość.

Zacznij od przeskoczenia przepaści i rozejrzyj, co się stanie. Ciągnij dalej skacząc nad rozpadlinami i wciągając się na półki. Najpierw skieruj się ku lewej, potem w prawo. Przeskocz ku krawędzi i w zwisającym zwisie przesuń się na prawo, aż znajdziesz się nad półką. Opuść się i podciągnij na krawędź. Wskocz do korytarza i wal przed siebie. Wymorduj gady i idź, aż wejdziesz do pomieszczenia z kałużami. Zeskocz w dół po zboczu, kierując się ku prawej stronie tunelu.
Podejdź do skały i wespnij się wyżej. Na lewo jest stok - dotrzesz nim do nowego tunelu. Na dnie się schyl i wejdź - uważaj na kręcące się tu skorpiony. Podejdź do sporych drzwi, z dwoma niezwykłymi posągami. Obróć się w lewo i zwróć uwagę na kolejny posąg zwieńczenia. Ponnij posąg i odkryj ukrytą zasłonę. Rozetnij ją maczetą do końca, a ukaże ci się nowe przejście.
Przejdź korytarzem dalej i zjedź w dół, aż Indy dotrze do dźwigni. Pociągnij za dźwignię i popatrz, co się dzieje. Ruszaj do nowo odkrytej komnaty. Opuść się aż na samo dno, do kratownicy. Przebiegnij na drugą stronę i zauważ zasłonę na przeciwległej ścianie. Dziabnij ją maczetą - i idź dalej.
Chwyć blok i pociągnij go ku sobie (dwukrotnej tego użyj), aż będziesz mógł wejść w odsłonięte przejście. Szybko pobiegnij dalej - posadzka się kruszy, ale dopóki się nie zatrzymasz, nie powinieneś mieć trudności. Na drugiej stronie wespnij się na półkę po lewej i przeskocz na przeciwległą krawędź. Podejdź po drabinie i wejdź do rozległej sali po lewej.
Wbiegnij ze podium pośrodku sali i naciśnij guzik. Skieruj się teraz przez drzwi za tobą i znajdź wzrokiem odpowiednią do użycia BIJa belkę - po lewej stronie. Wespnij się piętro wyżej. Zauważ półki przed sobą i przeskakując z jednej na drugą dostań się na przeciwległą stronę - w prawo. Odwróć się i skocz na półkę, a potem znów skokami wróć w stronę, z której przybyłeś. Odwróć się, wespnij wyżej i po raz ostatni przemieść się w lewo. Stań pyskiem do komnaty i spójrz w dół na platformę. Odwróć się w tył i opuść na nią wzdłuż ryzym spadem.
Zwróć się ku posągowi z lewej i użyj BIJa. Indy trzaśnie i odłamie prawe ramię posągu. Zeskocz z platformy i weź mechaniczne ramię. Przejdź przez salę, którą tu wszedłeś i skieruj się w lewo. Wejdź w korytarz po prawej. Ponad rozpadliną przenieś się dzięki BIJowi i belce. Po drugiej stronie naciśnij guzik. Przejdź przez rejon odsłonięty po naciśnięciu guzika i skieruj się ku prawej stronie. Idź aż do wielkich drzwi, które miniesz. Uważaj na strażników. Podejdź do drzwi i do posągu po lewej stronie. Użyj na posągu Ramienia Anubisa. Szarpnij dźwignię na prawo od drzwi. Wejdź do nowego korytarza. Jest tu wirujący ostrze - łatwo go wyłączyć z bazooki. Przejdź ku lewej stronie komnaty, trzymając się ściany, aż znajdziesz płytę, na której możesz użyć części Azrima. Podleć do wyższego poziomu. Stań twarzą do środka komnaty i przenieś się na przeciwległą półkę przeskakując nad środkiem. Odwróć się



w lewo i znajdź guzik. Popatrz sobie, jak Rosjanie wpadają przez uruchomione właśnie drzwi. Naciśnij guzik jeszcze raz, opuść się na posadzkę i wykończ komuchów. Zejdź po schodach i naciśnij guzik na dole. Wejdź do sąsiedniej komnaty.
Popatrz sobie, jak Wołodnikow szarpie się z jakimś mechanizmem. Możesz za nim pogonić, ale raczej go nie złapiesz. Zamiast tego odwróć się w lewo i znajdź przesuwany blok. Wyciągnij go tak, by spoczął pośrodku sali. Przejdź na drugą stronę bloku i dopchaj go tak, by dokładnie pokrył płytę Azerima. Wróć na górę (wdrap się na blok, który właśnie pchnąłeś) i podejdź na drugi koniec. Pociągnij jeden z posągów, tak by zablokował jedno z dwu wejść. Dokonawszy tego odszukaj Wołodnikowa i pogoń za nim - trafi do komnaty, gdzie przygotowałeś mu pułapkę. Popatrz, jak się miota i zabierz mu część mechanizmu. Wyjdź po drabinie - uważaj tylko na strażnika z góry.
Wychodząc po schodach wróć do komnaty, gdzie byłeś przed chwilą. Uważaj na strażników. Przyjdź ku prawym drzwiom i rozetnij zasłonę maczetą. Wejdź i pociągnij ku sobie ruchomy blok. Przeskocz nad blokiem i wejdź w odsłonięty tunel. Zejdź po drabinie i pociągnij za dźwignię. Wróć, wskocz na blok i do przyległego rejonu. Zsuń się po drabinie i weź leżący tam klucz z brązu.
Wróć do sali głównej i wetknij brązowy klucz w otwór na lewo od ekranu. Wejdź do ustrojstwa podobnego do podnośnika i użyj szczypta, które zabrałeś Wołodnikowowi na figurze żółwia w głębi. Wepchnij blok ze środka pomieszczenia do elewatora. Stań pyskiem do pomieszczenia i podejdź do ściany, gdzie jest płyta Azerima. Użyj części Azerima i podfrun na drugie piętro. Skręć w prawo i podejdź do odpowiedniej belki. Użyj BIJa i wyląduj na platformie, która osunie się do nowego rejonu. Załatw droida i zeskocz z platformy. Podejdź do drugiego krańca pomieszczenia i podskocz do czerwonych półek po lewej. Natychmiast potem odwróć się dookoła i przeskocz nad rozpadliną do kolejnej półki, by dotrzeć w przeciwległy róg pomieszczenia. Znajdź jeszcze jedną - dość odległą półkę i skocz ku niej z rozbiegu. Kontynuuj, dopóki nie dotrzesz do półki, którą możesz pokonać zwisając na rękach. Skieruj się ku prawej i opuść na znajdującą się niżej platformę. Idź aż do przeciwległego końca.
Skieruj się ścieżką w prawo, zauważysz wodę wewnątrz tunelu i po lewej. Wskocz do wody. Uważaj, jest tam wroga i nieznośna ryba. Spłyń na dno ku podwodnemu tunelowi. Na jego końcu znajdziesz dźwignię, która uruchamia i porusza posąg pośrodku komnaty. Wypłyń z tunelu, skieruj się ku prawej, gdzie możesz wyjść z wody.
Odwróć się ku środkowi komnaty i posągowi. Po drugiej stronie czyhają dwa droidy - trzeba je załatwić (najlepiej z pancerfausta), jak tylko się ożywią. Skocz na czubek posągu i platformę po drugiej stronie. Skieruj się ku lewej i podejdź ku stromej powierzchni, po której jednak można się wspiąć wyżej. Wejdź do komnaty i zobacz, co się święci.
W tym miejscu jest dość paskudna aparatura elektryczna, która będzie cię razić ładunkami, jeżeli zostaniesz na otwartej przestrzeni. Trzeba dawać nura w korytarze i uważnie nasłuchiwać trzeszczenia aparatury, ta bowiem musi się przez pewien czas ładować, i zaczynać trzeszczeć, kiedy jest gotowa do rażenia. Wejdź i skieruj się w korytarz pierwszy po lewej. Wespnij się po schodach i odszukaj wzrokiem odpowiednią belkę. Przy pomocy BIJa wespnij się wyżej. Idź, aż do kolejnej belki i przedostań się po niej (dzięki BIJowi) na drugą stronę.
W tym miejscu masz dwa równoległe przejścia. Wybierz to bliższe aparatury. Dobrze odmierzaj czas, by cię nie porażało. Idź lewą stroną przejścia, a potem skieruj się ku platformie. Do platformy skocz z rozbiegu. Idź dalej, przeskakując z półki na półkę, aż zsuniesz się w dół i zobaczysz do nowych drzwi nad tobą i ku lewej. Na końcu korytarza użyj części Azerima, by wznieść się wyżej.
Pociągnij i przepchnij taranogłowe posągi ku środkowi pomieszczenia. Uporawszy się z tym zadaniem naciśnij guzik i unieś elektryczną aparaturę. Po obu stronach drzwi są dwa guziki - jeden złoty, drugi srebrny, sterujące aparaturą. Trzeba ci rozewrzeć obwody, by urządzenie przestało działać. Naciśnij srebrny guzik, aż srebrny górny obwód przesunie się najdalej jak tylko można w lewo. Podejdź do guzika złotego - cały czas trzymając się z daleka od aparatury - i wciśnij go, aż złoty obwód odejdzie się od srebrnego. Jeżeli zrobisz to właściwie, zobaczysz jak obniża się poziom wody i urządzenie się wyłącza.
Wróć do głównej sali z aparaturą - uważaj na nowych strażników. Zeskocz do wody. Znajdź występ na głównym ustrojstwie i podciągnij się w górę. Załatw wszystkich strażników. Znajdź drabinę i wespnij się w górę. Na szczycie zrób szybki w tył zwrot i przeskocz na platformę. Potem kontynuuj tę zabawną czynność, aż dotrzesz na samą górę. Znajdziesz tam część Nuba. Zeskocz do wody.

Wróć do drabiny, na którą niedawno się wspinałeś - poszukaj wzrokiem dziwnej spiżowej niszy po lewej. Wewnątrz tej niszy użyj części Nuba. Idź odsłoniętym przejściem aż dotrzesz do komnaty z elewatorem. Znajdź tu dwa przełączniki Nuba i przełóż je przy pomocy części Nuba. Jeżeli zrobisz to jak trzeba, powinieneś usłyszeć, jak aktywuje się zasilanie elewatora. Użyj części Azerima, by wzlecieć na drugi poziom i wejdź do elewatora, naciskając zaraz potem guzik.
Wyjdź z elewatora (przed drzwiami jest zestaw medyczny) i użyj części Nuba na przełączniku. Załatw czającego się wewnątrz droida. Trafisz na poziom Głównego Twardziela. Pobiegnij do środka i rusz trumnę. Weź klejnot z lewej i z głębi (oko Nuba). Potem przygotuj miejsce na bitwę z robotem strażnikiem. Znajdź cztery przełączniki w tej komnacie i użyj na każdym części Nuba. Aktywuje to elektropłyty w posadzce (uważaj, by na żadnej nie stanąć!). Dokonawszy tego, podejdź



do otworu w rogu komnaty i użyj oka Nuba. I popatrz na przybycie robota.
Aby spławić Strażnika, trzeba ci go zwabić na płyty - jak dostanie kilka razy, wybuchnie i masz go z głowy. Być może będziesz musiał kilkakrotnie odnowić ładunki, używając ponownie części Nuba na przełącznikach. Uważaj i nie stawaj przed robotem, bo cię porazi laserem, tylko nurkuj po kątach, i to byłoby wszystko.
Pokonawszy go wskocz na drugi poziom centralnej struktury i znajdź półkę wiodącą do trzeciego. Przeskocz ponad rozwalonym robotem do platformy. Podejdź do guzika na końcu przejścia i uruchom go. Przejdź przez drzwi do końca etapu...

Piekielna Machina

Napraw Piekielną Machinę i wezwij Marduka.

Idź przed siebie aż do drabiny, a potem zejdź na dół. Obróć się w lewo - znajdziesz zestaw medyczny, apteczkę pierwszej pomocy i skarby - wszystko to będzie ci potrzebne. Ruszaj przed siebie, aż natkniesz się na parkę droidów. Załatw je z bazooki. Podejdź do alkowy na końcu sali.
Kiedy wejdziesz do środka, podłoga uniesie się w górę. Zeskocz do sali głównej i wróć do alkowy. Zeskocz w dół i wciśnij guzik. Podejdź do lampy pośrodku sali. Rusz przełącznikiem na końcu, by otworzyć drzwi. Popatrz sobie na długą animację ukazującą Sophię i Turnera.
Zostając na dole podejdź do prawej strony półki i spójrz w wodę niżej (o ile stoisz twarzą do miejsca, gdzie ukazali się Sophia i Turner). Skocz do wody, ale wysil się, by nie rąbnąć o zbocze przepaści, bo potężnie ci się dostanie i jest sporo prawdopodobieństwo, że Indy zginie. Znalazłszy się w wodzie, podciągnij się ku lewej stronie od wyjścia. Skręć w prawo i załatw dziwacznego stwora - uważaj, są jadowite.
Idź dalej, przeskakując nad wodą - aż do dojścia do nowego wejścia. Wejdź i opuść się do komnaty niżej. Przejdź ku lewej i wejdź w pierwsze drzwi. Zauważ regularność w zjawiskach elektrycznych. Płynie od tej pozycji aż do końca. Idź po prostu za nią i wspinaj się po półkach aż dotrzesz do końca. Tam znajdziesz część machiny Nuba. Weź ją i podnieś dobra z lewej i prawej strony sali.
Cofnij się do komnaty, gdzie byłeś niedawno i idź przed siebie, aż dotrzesz do przełącznika. Rusz przełącznikiem i otwórz drzwi, ale uważaj i nie daj się trującym stworom wewnątrz. Przed tobą jest niezwykła rzecz, która może unieść cię wyżej. Skocz przed siebie i podleć do czterech platform. Zauważ platformę z robotem i skocz na tę po prawej.
Podejdź drabiną po lewej i opuść się dziurą, która ukaże ci się po lewej - jesteś z tyłu i nad robotem. Złap część Azerima leżącą prosto przed tobą. Wejdź po drabinie. Przesuń się w bok na małą platformę twarzą ku środkowi komnaty i zauważ nową belkę. Przy pomocy BIJa przenieś się na drugą stronę. Jest tam przełącznik - wiesz, co z nim zrobić.
Skocz na platformę przed tobą. Znajdziesz tu trochę pływających naładowanych elektrycznością diamentów, które będą cię raziły ładunkami. Możesz je rozwalać z rewolweru. Obróć się w lewo i przeskocz po dodatkowych platformach. Na ostatniej skręć w lewo i skocz do otworu. Brnąc przez wodę dostań się do nowego rejonu. Wespnij się po drabinie i znajdź część Urgona w niewielkiej alkowie. Włóż część Nuba do dziury, w której tkwiło berło Urgona. Weź skarby z lewej i prawej strony pomieszczenia.

Odwróć się dookoła i znajdź wzrokiem obracające się platformy. Poruszają się według pewnej kolejności. Zacznij biec, kiedy najbliższa jest nieruchoma. Wejdź do elewatora.
Na dole odwróć się i umieść część Urgona w otworze. Wróć do elewatora i trzykrotnie wciśnij guzik do góry. Znajdź platformę przed tobą i skocz. Zwróć się w lewo i przeskocz na chodnik ze skarbem po lewej. Jest tu trochę tych elektrycznych diamentów, więc uważaj i eliminuj je z rewolweru.

Na końcu przejścia przeskocz na ostatnią platformę - niełatwa to sprawa: niby skok z rozbiegu, ale trzeba się odbić przed końcem "biegu". Odwróć się w lewo i skocz do nowego korytarza. Naciśnij z prawej guzik wezwania elewatora. I przed aktywacją guzika i po uważaj na jadowite stwory. Wskocz do elewatora i naciśnij raz guzik jazdy w górę (prawy).
Po zatrzymaniu się elewatora wyjdź i odszukaj Turnera, który bawi się swoją nową zabaweczką, zapewniającą mu niewidzialność. Pogoń za nim dookoła komnaty i strzel, kiedy się znów ukaże. Jeden z nich pozbawi militarystę z głowy. Weź jego wyposażenie i część Taklita. Poszukaj w komnacie płyty Azerima. Użyj części Azerima, by podlecieć ku kolejnemu poziomowi.
Przeskocz przez rozpadlinę i stań prosto przed generatorem ładunków. Użyj części Taklita, by stać się niewidzialnym. Przeskocz po platformach aż do przełącznika. Naciśnij guzik, by wyłączyć generator. Stojąc na tej platformie, użyj części Azerima, by pofrunąć wyżej do kolejnego poziomu. Po obejrzeniu wstawki filmowej, chwyć głowę Marduka. Umieść część Azerima w otworze, gdzie była głowa Marduka.

Wróć i odszukaj elewator, który opuści się automatycznie. Rozpoznasz ten rejon. Przeskocz nad platformą i wespnij się po drabinie, aż dotrzesz do miejsca położonego nad ciałem Marduka i nieco z tyłu. Umieść łeb Marduka w dziurze. Zejdź po drabinie na dół, aż do pierwszego poziomu - zobaczysz Marduka przed sobą. Podejdź po rampie do przełączników kontrolnych i umieść w otworze część Taklita. Porusz dźwigniami, gdy tylko uzyskasz możliwość. Popatrz na zamykającą poziom scenę... i przygotuj się na wizytę w Aetherium.

Aetherium

Trzeba ci tu pokonać oba wcielenia Marduka i przeżyć, by wrócić do naszego świata.

Przepłyń przez aetherium prosto ku półce, a tam odwróć się dookoła i spłyń niżej. Skieruj się do tunelu z [illegible] wzorem. Zauważ barwne pierścienie wewnątrz sali. Są tu cztery tunele, a każdy ma różne barwione pierścienie. Odwróć się i [illegible] ku półce. Przeskocz na półkę z lewej i unieś znów do aetherium.

Wróć do koiących wzorów i zwróć uwagę na zielone pierścienie. Wpłyń do środka i przemieść się przez tunel, aż pojawisz się w kolejnej sali. Wskocz na półkę z prawej i podejdź do urządzenia na końcu. Weź urządzenie – to Przyrząd Spoza Wymiarów (Tool from the Beyond).

Wróć do Aetherium i na odległą półkę. Skręć w lewo i przeskocz ku sąsiedniej. Zanurz się do tunelu z [illegible] wzorami i znajdź czerwone kręgi. Wpłyń do aetherium aż do pola siłowego, przez które nie możesz się przedostać. Użyj tu Przyrządu Spoza Wymiarów. Wejdź do nowo otwartej rzeczywistości i odnów swoją [illegible] się na Aetherium. Weź też zestaw medyczny i skarb.

Wróć przez Aetherium do półki, odwróć się w lewo i skocz dalej. Zwróć się ku czerwonym kręgom i wpłyń do tunelu – aż do kolejnego pola siłowego. Aby przejść, posłuż się znów Przyrządem Spoza Wymiarów. Weź [illegible] i skarb, a potem wróć do położonej w dole półki.

Odwróć się i stań pyskiem do kolejnej półki. Zwróć się ku [illegible] wzorom i błękitnym pierścieniom. Wpłyń w eter i wal przed siebie, aż dotrzesz do pola siłowego. Otwórz je i odpłyń dalej, aż spadniesz do kolejnego pomieszczenia. Skieruj się tu w lewo, do kolejnego [illegible], stań i odepchnij, aż spadniesz do kolejnej przestrzeni – gdzie czeka Marduk!

Na razie możesz mu tylko nafukać. Znajdź tunel wiodący na zewnątrz – za tobą i po lewej. Ruszaj do tego szybu [illegible], aż trafisz na inną sztolnię. W jednej z nich natkniesz się na kolejne pole siłowe, blokujące dostęp do [illegible] rejonu rzeczywistości. Otwórz pole Przyrządem i weź zawartość z posągu. Wróć do miejsca, gdzie natknąłeś się na Marduka.

Znalazłszy się w komnacie Marduka, użyj zwierciadła. Musisz [illegible] ku jednemu z jego strzały. Gdy Marduk zaatakuje z naszego poziomu, stań i ty niżej. Kiedy unosi się wyżej, podążaj za nim po rampach w głąb komnaty. Wal Marduka, zanim zacznie się podładowywać przy centralnym urządzeniu elektrycznym. Kiedy go wykończysz, weź [illegible], który zostawił. Wejdź [illegible] w podłodze po środku komnaty. Przenieś się na środek i wyciągnij BIJa. Użyj go na urządzeniu, by wysłać [illegible]. Wróć do rzeczywistości, gdzie znalazłeś zwierciadło. Na lewo znajdziesz okrągłe urządzenie elektryczne. Użyj BIJa i [illegible] się drzwi. Zejdź w dół, aż do najniższego poziomu. Wyskocz na zewnątrz.

Odwróć się ku urządzeniu, a potem w prawo. Wygląda na to, że Marduk opętał teraz ciało Sophii. Znajdź wzrokiem okrągłe elektryczne urządzenie. Strzel w nie BIJem. Podejdź do urządzenia i idź korytarzem, aż do kolejnego. Skręć w prawo na lewo, uważaj i nie daj się [illegible] tu stworom. Wejdź w aetherium i użyj Przyrządu Spoza Wymiarów do otwarcia pola na końcu. Weź znaleziony tam klejnot. Wróć do normalnego korytarza i skieruj się w lewo do następnego urządzenia. Znajdź elektryczne urządzenie i użyj BIJa. Ustaw się naprzeciwko urządzenia i skręć w lewo, by zauważyć kolejny szyb Aetherium. Na końcu – jak poprzednio – użyj Przyrządu Spoza Wymiarów i weź klejnot. Skręć przez korytarz w lewo ku trzeciemu urządzeniu elektrycznemu i postępując jak poprzednio wejdź w tunel. Znajdź wzrokiem szyb eteru nad tobą. Niestety, nie możesz się tam dostać bezpośrednio. Przejdź do końca i odpłyń tym szybem w górę. Znajdź tunel wiodący z powrotem nad przełomem. Idź aż do końca, gdzie znajdziesz pole siłowe. Otwórz je Przyrządem Spoza Wymiarów i weź trzeci klejnot. Wróć do głównego szybu w eterze i płyń aż na samo dno. Znajdziesz tu troje drzwi – każde ma wokół siebie trzy gniazda. Użyj odpowiedniego klejnotu na każdych drzwiach. Kiedy drzwi będą otwarte, przejdź za nie i użyj Przyrządu Spoza Wymiarów do otwarcia pola siłowego. Skrzętnie zbieraj wszystko, co znajdziesz za polami siłowymi.

Po otwarciu wszystkich drzwi i użyciu na każdym z pól Przyrządu Spoza Wymiarów, wróć do głównego szybu eteru i znajdź miejsce, gdzie walczyłeś z Mardukiem po raz pierwszy (okrągłe arena). Naładuj BIJa elektrycznością na centralnej aparaturze.

Wróć do sztolni na dno i podejdź do struktury pośrodku pomieszczenia. Znajdź wzrokiem rampę z boku przy jednym urządzeniu i, przeskakując z półki na półkę, dostań się na najwyższą platformę. Zaatakuje cię duch Marduka (Sophia). Kiedy się zbliży, użyj naładowanego elektrycznością BIJa. Trzeba ci trafić trzy razy – może zdarzyć się, że trzeba doładować BIJa – uważaj też, bo Marduk będzie próbował uników, podfruwając w górę. Zlikwidowawszy Nemezis, idź aż do końca – choć wszystko wokół będzie się walić. Obejrzyj sobie zakończenie. Jest to w zasadzie koniec gry – choć możesz jeszcze zaliczyć Peru.

Powrót do Peru (gdzie zawarliśmy znajomość z Indy'ym)

Po zakupie mapy możesz wrócić do Peru.

Wróć do sceny z pierwszego filmu o doktorze Jonesie i weź drugi posążek. Trzeba ci umknąć przed głazem. Zaczynasz na zewnątrz podziemnej świątyni. Ruszaj przed siebie i podnieś bicz (uważaj na czającego się tu węża). Odwróć się i podejdź do jeziora od strony posążka. Weź tratwę – co spowoduje atak jaguara, którego możesz odstraszyć wystrzałem z rewolweru. Zanieś tratwę na brzeg rzeki i spłyń z wodą. Spływ rzeką w dół ma wypadek, gdybyś rozbił tratwę o skały, masz w pobliżu zestaw reperacyjny. Płyń wodą bystrymi i omijaj wystające skał. Dotarłszy do odcinka spokojniejszego nurtu, uzywaj się prawej i znów spływ po bystrzynach. W końcu trafisz na wodospad i wyląduj w wąskim [illegible]. Na lewo jest brzeg dogodny do lądowania.

Na lądzie nawet tu wylądować – wskocz do wody i skieruj się do tunelu po prawej. Lewy kryje w głębi skarb – trzeba tylko [illegible] – wrócisz nim do podziemia rzeczki. Wróć tu na prawo. Trzeba ci dać teraz nura w prawy otwór. Popatrz sobie, jak Indy skacze wodospadem w dół.

Znów daj nura w wodę i wpłyń do tunelów po prawej. Po pierwszym otworze uzyskaj się prawej i znajdź wąski tunel, wiodący w głąb. Dopłyń do końca i wyjdź z wody. Znajdź kamień, odpowiednią, do użycia BIJa, belkę i przedostań się na drugą stronę. Zapal tu ogień w misie, wskocz do dobrze oświetlonej wody. Na dnie odszukaj lampy, która oznaczy miejsce, i wpłyń w odsłonięty tym sposobem otwór.

Wynurzywszy z wody, zwróć uwagę na ruchomy blok po lewej. Wepchnij go do wody, dowodząc go zwałowiny przybyć wód w pomieszczeniu. Podpłyń w górę i wyjdź z wody. Po dłuższym marszu, w którym stoisz, są dwa wyjścia. Skręć, by ujrzeć [illegible] promieniem światła. Promień – choć sobie przypomnisz film "Poszukiwacze Zaginionej Arki" – uruchamia zamek. Przyjdź do sceny po prawej. Wejdź [illegible] rewolwerem. W końcu znajdziesz do miejsca, gdzie dalszą drogę blokuje ci głaz. Zwróć się w lewo i zauważ, że tuż nad ziemią jest miejsce, gdzie można się wydostać. No to jazda. Jest tam kamienny klucz. Weź go i uzbroiwszy się dookoła, wróć do komnaty z dwoma wyjściami. Znów musisz uważać na promień światła i uporać się z kolejnym skaworogiem. Ruszaj do wyjścia, które niedawno zignorowałeś.

Idź ścieżką do komnaty, gdzie ze ścian wylatują strzałki. Zapal zapalniczkę i zwróć uwagę na ciemne płytki w posadzce. Nie następuj na nie, a unikniesz ostrzelania zatrutymi pociskami. Podejdź do postumentu (unikając czarnych płytek) i popatrz co się stanie. Wskocz na postument i ruszaj prosto do otworu. Zwróć się w lewo i odszukaj wzrokiem otwór na klucz. Użyj kamiennego klucza.

Opuść się w nowo odsłonięty otwór i idź, aż dotrzesz do przejścia po lewej, wypełnionej skorpionami. Zabij skorpiony i skieruj się w lewo. Zapal tu pochodnię od zapalniczki. Trzeba ci dostać się na górę, skacz więc z półki na półkę, podciągaj się i używaj BIJa, gdzie się da, aż zobaczysz bambusową tykę po lewej stronie pomieszczenia w pobliżu do rumny nazy. Opuść się w niszę i podnieś tykę. Zeskocz aż na dno. Wyjdź z dziury i znajdź niszę w ścianie. Włóż w niszę bambusową tykę, by stworzyć belkę na BIJa.

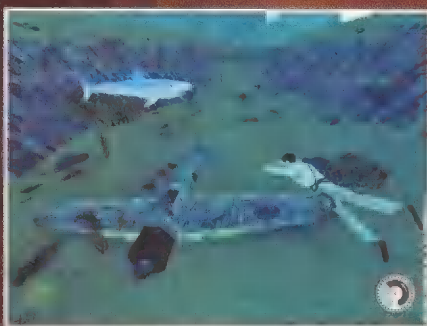
Wróć do komnaty ze strzałkami. Stań na postumencie i skocz w lewo. Za [illegible] jest przejście, gdzie można się wciągnąć. Pochyl się i całuj przed siebie. Przy pomocy BIJa wespnij się ku wyższej półce. Dotrzesz do przejścia z trzema zmianami, wyglądającymi na [illegible] w posadzce. Przeskocz przez środkowe pierwszym i stań na kolejnej. Opuść się do nowego rejonu pełnego węży, które załatw z rewolweru. Weź z lewej zestaw pierwszej pomocy.

Przejdź na prawo, przeskakuj nad rozpadliną i po koniunkcji [illegible] przy pomocy BIJa. Odszukaj nadające się do wspinaczki skały i wal do góry. Na szczycie odnuj blok tak, by stworzyć możliwość po drugiej stronie. Spuść się w dół po [illegible] się do tego skałach i przejdź na drugą stronę tu [illegible] bloku. Idź na prawo, aż dojdziesz do miejsca, gdzie będziesz się mógł wdrapać ku lewej półce.

Odwróć się do tyłu i skocz z rozbiegu na przeciwległą półkę. Potem na rękach przesuń się w lewo, aż do miejsca, gdzie będziesz mógł się podciągnąć w górę. Ruszaj ku linie, dookoła skały. Potem odmij się i spadź do zwisu. Ze zwisu zobaczysz drzwi. Zawiśnij tak, by znaleźć się na półce z nimi. Opuść węży się w nim, zadzierając się ze skały i musisz tak odmierzać skok, by wylądować przed drzwiami. Znalazłszy się wewnątrz, podbiegnij i skocz ku kolejnej półce. Opuść się niżej i, zwisając na rękach, przenieść się ku lewej stronie alkowy. Opuść się w dół i zwróć twarzą ku prastrogłowemu posągowi. Użyj bicza, by szarpnąć posągiem, powodując upadek głazu na dół. Zeskocz na posadzkę i znajdź wzrokiem nowy korytarz. Przeskocz i idź dalej.

Trafisz do pomieszczenia z dość sporymi kolumnami po lewej. Przeskocz po kolumnach – ale musisz się spieszyć, bo po chwili zapadnie się skała. Dotarłszy do końca, odwróć się dookoła – zauważysz, że z czubków kolumn, po których przeszłeś, wyrosły się nowe. Wróć i weź skarb jest mniej więcej w połowie drogi. Wejdź do pomieszczenia na szczycie i podejdź do posągu przy piedestale.

Weź posążek i natychmiast biegiem skocz przed siebie, aż do miejsca, gdzie Indy spojrzy na roztaloną posadzkę. Biegnij dalej, dopóki nie zobaczysz walącego się na ciebie głazu. Odwróć się i pognaj do komnaty z posążkiem, zatrzymując pod łukiem. Poczekaj, aż głaz przetoczy się górą i wróć na poprzedni kurs aż do rozpadliny. Użyj BIJa, by przedostać się na drugą stronę. Kiedy dotrzesz do płytek przed ślepym zaułkiem, znów użyj BIJa na górnej belce. Zwijaj się szybko, zanim [illegible] głazem ...



Koniec.

Sinkin

producent: Eidos Interactive/Mirage
platforma: PC/PSX

Tomb Raider Last Revelation część 1

Niewiele jest gier, które doczekały się tylu kontynuacji co przebój Eidos Tomb Raider. Niespełna trzy miesiące temu otrzymaliśmy czwartą już część przygód dzielnej Lary Croft. Jako, że The Last Revelation jest bez wątpienia grą trudną do przejścia postanowiłam opisać moją drogę po Amulet of Horus. Tak więc rozpoczynamy. Miejsce: pustynia w Egipcie, parę kilometrów od Gizy. Czas: teraźniejszy. Główna bohaterka: Panienka Croft. Odważna, piękna, żądna przygód, a także szukająca drogocennego skarbu. Nagroda główna: Amulet of Horus!

CAMBODIA

Dwie pierwszy misje rozgrywają się w roku 1980, kiedy nasza odważna bohaterka ukończyła dopiero 16 lat. Nasza małolata wyrusza tym razem do Kambodży wraz z Wernerem Von Croy. Jej mentorem, nauczycielem i snobem, czyli trzy w jednym! Są to misje niestety obowiązkowe, w których uczymy się wszystkiego od podstaw. W pierwszej misji oglądniemy parę filmików, w których Werner tłumaczy jak wykonywać niektóre akcje (np. skoki, chwyty, pociągnięcia dźwigni, pływania, bla, bla, bla). W drugiej będziemy już używali świeżo nabyte umiejętności, aby wykonać zadania, które poleci młodej Larze Werner. Poznamy również historię, jak Lara zdobyła swój cudowny plecaczek, w którym standardowo mieści się ekwipunek plutonu marines. Ponieważ Lara jest niepełnoletnia (i ma zdecydowanie mniejszy biust ;)), nie korzysta ze swoich morderczych zabawek (pewnie nie dostała zezwolenia na broń), przez co ten trening jest chyba jednak trochę niepełny. No cóż, widać, że programiści EIDOS dbają o morale naszej młodzieży. Nie będę tłumaczyła Ci, jak przejść te dwie pierwsze misje. Od tego wszak jest Werner. Kiedy zaliczysz etapy treningowe w Kambodży, przeniesiesz się do miejsca znanego jako...



RAISING THE DEAD

To oczywiste, że nie będziesz jedyną osobą, która będzie chciała zdobyć ten wspaniały skarb, jakim jest Amulet of Horus. Twój przeciwnik jest starszy, bardziej doświadczony i przede wszystkim stoi po stronie zła. Początek, jak sam stwierdzisz, będzie dosyć prosty. Nie będziesz miał problemów ani z pierwszą planszą, ani z przeciwnikami. Wykorzystaj to, aby móc polepszyć swoje umiejętności, ponieważ trudniejsze zadania pojawią się w mgnieniu oka.



TOMB OF SET

Atmosferę podgrzeje filmik, który obejrzysz na dzień dobry. Zapoznasz się ze swoim przewodnikiem, Abdul Al-hazared, który jest w tym rejonie najlepszy za te pieniądze (a podobno Lara pochodzi z bogatej rodziny ;)). Pozwól, aby Cię prowadził przez nieznany Ci teren.
Po drodze napotkasz kilka dziur tu i tam. W niektórych z nich znajdziesz coś pożytecznego lub coś niemiłego, np. skorpiony, także dobrze by było, jeżeli przy pomocy LOOK (0 keypad) zaglądniesz najpierw na to, co się tam czai, zanim wskoczysz. Wkrótce napotkasz szakala, który jest zwykłym przecinakiem. Parę strzałów i SEE YA! Niemniej jednak jest tam, aby Ci uprzykrzyć życie i przygotować na to, co Cię dalej czeka.
Przewodnik poprowadzi Cię do pierwszej komnaty TOMB OF SET. Kiedy przejdzie przez pierwsze wrota pojawią się dwa skorpiony. Zabij je. Podejdź do dziury w ścianie, znajdującej się na północnym-zachodzie i przy pomocy ACTION pozwól Larze zrobić co do niej należy. Oglądniesz sobie cut-scenkę jak jedna z komnat zostaje wypełniona piaskiem. Zresztą, jeżeli z powodu jakiegokolwiek ruchu ukaże się filmik, to wiesz, że jesteś na właściwej drodze.
Zauważysz tylko jedne otwarte wrota. Przejdź przez nie i weź pierwszą część EYE OF HORUS. Automatycznie rozpocznie się kolejna cut-scenka o drzwiach otwierających się w pierwszej komnacie. Po drodze, nie zapomnij o apteczce i wracaj z powrotem. Przejdź przez nie i odbij na zachód. Zejdź po schodach na lewo i przez korytarz. Twój wierny przewodnik (hmmm?) położy pochodnie na ziemi, która wyłączy śmiertelną pułapkę (skoro ten Abdul tak dobrze się zna na tych wszystkich pułapkach, to czemu on sam sobie nie pójdzie po ten przeklęty skarb?!). Przebiegnij przez komnatę i weź drugą część EYE OF HORUS.
Wyjdź z komnaty i odbij w lewo. Podejdź do drzwi z błyszczącym się symbolem. Połącz obie części EYE OF HORUS, przy pomocy COMBINE, w panelu opcji i włóż ją do drzwi.
Pojawią się kolejne dwa szakale. Pokaż im, gdzie raki zimują i dogoń Abdula. Obejrzysz następny (nie za dużo to ich?) filmik jak przewodnik zamienia wodę w lawę i otwierają się wrota. C'mon za Abdulem! Napotkasz ciekawą komnatę z czadowymi płytkami. Musisz skoczyć na wszystkie zapalone płytki. Po wskoczeniu na każdą kolejną płytkę będą się zapalać pochodnie, znajdujące się na ścianie. Jeśli niechcący dotkniesz nie tę płytkę, co trzeba, to te świecące się zapalą i nie będziesz mógł dokończyć zagadki. Musisz więc wybiec z komnaty. Przy wyjściu, zauważysz kolejne wrota otwierające się. Przejdź przez nie i ześlizgnij na sam dół. W nowej komnacie natkniesz się na sznur z kuleczkami. Pociągając za niego, wygaszasz płomień. Skieruj się do wyjścia i wkrótce napotkasz znajome Ci miejsce. Jeśli uda Ci się wykonać zadanie i ostatni płomień się zapali

otworzy się krata. Kiedy Lara podniesie TIMELESS SANDS, druga krata po przeciwnej stronie otworzy się jak i jeszcze inna w tym grobowcu. Naprzód!
Kiedy wyjdziesz z korytarza, piękny i potężny grobowiec znajdzie się tuż przed Tobą. Skieruj się w lewo. Zauważysz ciemny korytarz po prawej stronie ściany. Idź wzdłuż tego korytarza. I po raz drugi w lewo. Krótko mówiąc w lewo, w prawo i jeszcze raz w lewo.
Kiedy ten niestrudzony przewodnik dojdzie do Ciebie przy wrotach, podniesie pochodnie, skwasi minę i ucieknie. Niemniej jednak zdąży je jeszcze otworzyć. Przejdź przez nie. W nowej komnacie zauważysz pomnik tuż po drugiej stronie. Podejdź do niego i włóż TIMELESS SANDS w jego dłonie. Obejrzysz filmik jak komnata zostaje zasypana piaskiem. Powróć do tej komnaty i wejdź do wielkiej buzi tego grobowca (wejdziesz przy pomocy kropki, kiedy będziesz trzymał się za skraj). Ześlizgnij się wzdłuż korytarza, zrób SAVE'a i odetchnij...

BURIAL CHAMBERS

Na początku Lara nadal będzie się ześlizgiwać w dół. Kiedy skończy, po lewej znajdziesz fajną dzwignię, którą oczywiście trzeba będzie pociągnąć. Idź wzdłuż korytarza i ześlizgnij się w dół do kolejnej ściezki. Jeżeli nie chcesz zostać trupem zwisającym na dużym i ostrym kolcu, po podniesieniu THE HAND OF ORION, radzę zeskoczyć na lewo lub prawo przed ogrodzeniem znajdującym się tuż przed Tobą. Masz dosłownie jedną sekundeczkę, zanim szpiczaste kolce pojawią się na ekranie. Jeśli Ci się uda, idziemy dalej wzdłuż następnego korytarza. Napotkasz na dwie takie same pułapki. Bardzo uważnie powinieneś wyliczyć, kiedy należy iść naprzód. Chyba że chcesz zostać "Larą z rożna". Zjedziesz na dół po kolejnej ścieżce.
Po lewej znajdziesz zamek w ścianie, do którego THE HAND OF ORION pasuje idealnie. Po włożeniu kolce obniżą się, niemniej jednak włączyła się kolejna pułapka pod tytułem "kręcące się ostrze". Jeśli zejdziesz na dół w komnacie, gdzie znajdziesz te ostrze, odnajdziesz parę przydatnych przedmiotów. Wydrap się z powrotem na górę i stamtąd zeskocz na platformę z ostrzami. Skocz dwa razy do przodu i dwa razy w lewo. Skoki w lewo musisz wykonać w bok, nie odwracając Lary. Inaczej sayanora! Wskocz z ostatniej platformy do dziury i save. Jeżeli ostrzę zrzuci Cię na dół, wróć do przejścia, przez które przeszedłeś i spróbuj jeszcze raz.
Zejdź na dół i skieruj się do SARCOPHAGUS OF SET. Oglądniesz kolejną cut-scenkę, jak Lara zdobywa AMULET OF HORUS, odbierając ją dziwnej, leżącej postaci. Kiedy Lara będzie gotowa do dalszej przygody, zauważysz wypływającą krew spod sarkofagu. Płynie ona do kolejnej komnaty. Idź za nią. Dotrzesz do komnaty z trzema trumnami. Mumie wyjdą z tej tuż przed Tobą i z tej po prawej stronie. Po lewej znajdziesz za to apteczkę. Nie walcz przypadkiem z mumiami, bo to tylko strata czasu i amunicji. Wiele im tymi swoimi pistolecikami nie zrobisz. Musisz popchnąć pomnik na podobny kafelek znajdujący się na północno-zachodniej stronie komnaty. To otworzy drzwi za trumną z mumią po prawej stronie, przez które musisz przejść. Przejdź przez korytarz i zejdź do jaskini.
Napotkasz starych przyjaciół, czyli szakale. Szkoda, że nie chcą się zaprzyjaźnić ;). No cóż, ich strata. Wykończ je. Skieruj się prosto i skręć w lewo przy schodach. Wejdź na górę, przejdź przez most i do komnaty. Zabij czarne pieski ze szpiczastymi uszami. Wejdź na górę i wejdź do dziury w podłodze, znajdującej się po lewej. Zejdź na dół po drabinie. Wydrap się po zachodniej kostce. Przejdziesz przez kolejne trzy kostki i przeskocz przez czwartą. Skieruj się na lewo i przeskocz przez kolce na piątą kostkę. Na niej podskocz do góry i schwyć kolejną tuż nad Tobą. Wdrap się po jeszcze jednej kostce. Znajdziesz się w małym przejściu, gdzie czeka na Ciebie kolejna dźwignia do pociągnięcia. Obejrzyj filmik o otwierających się wrotach. Zejdź na dół, skieruj się na północ i przejdź przez te drzwi. Idź do samego końca korytarza i wejdź po drabinie. Pociągnij kolejną dźwignię. Zobaczysz filmik jak jedna z komnat zostaje obrócona o jakieś 90 stopni. Cool. Zeskocz do przejścia znajdującego się na południowo-zachodniej stronie komnaty. Idź wzdłuż tego przejścia. Kiedy dojdziesz do głównej komnaty, opuść się w dół do dziury.
Tuż pod nogami znajdziesz klucz, mający kształt gwiazdy. Podnieść go, odwróć się i pójdź prosto na górę po schodach. Prosto przed Tobą znajdziesz drabinę, po której musisz się wdrapać. Skieruj się na zachód, aż dotrzesz do kostki. Wdrap się po niej. Podejdź do skraju tej kostki, podskocz, złap się skraju i wdrap się do góry (zanim będą kolce). Zeskocz na kostkę po lewej, znajdującej się na południu i powtórz ten sam skok w stronę wejścia. Zrób save'a, napij się czegoś i szybko wracaj do klawiatury...
Podejdź do dziury, którą napotkasz, i zejdź na dół przy pomocy drabiny. Wejdź do komnaty, w której jest słupek. Lara musi pociągnąć za ten słupek. Zobaczysz kolejny filmik, jak jedna z komnat obraca się o 90 stopni. Dwie mumie w tym momencie się obudzą, także radzę podbiec do drabiny i wspiąć się na nią w ekspresowym czasie.
Kiedy po niej wejdziesz, zeskocz do tyłu, aby z niej zejść. Skieruj się na północ i wdrap po prawej kostce. Skręć w lewo i na kolejną kostkę. Włóż klucz w kształcie gwiazdy do odpowiedniej dziurki. Na północnej ścianie pojawi się lina. Wskocz na nią i zeskocz do złotej bramy. Podnieś talizman i biegnij naprzód do jaskini.
Pamiętasz to miejsce? Ja też. Skieruj się w stronę mostu, lecz zamiast iść w lewo jak poprzednio to uczyniłeś, idź tym razem prosto. Dotrzesz do drabiny. W nowej komnacie, zauważysz złotego węża i dwie mumie. Ciekawe co się stanie, jeżeli go podniosę?!! Oczywiście węża, a nie mumie ;). Dobra, biegiem do dziury w ścianie. Hooops do góry i mumie bawcie się dobrze...
Wkrótce znajdziesz się w kolejnej pułapce. Coraz to bliżej tych kolców na suficie...not good. Sprintem w lewo do samego końca, a się ocalisz. Wyjdź z dziury i przejdź przez jaskinie i poślizgiem pokonaj ścieżkę. Spoko, już prawie koniec. Podejdź do przejścia prowadzącego do mostu i złotej drabiny. Włóż węża i talizman na swoje miejsca. To spowoduje, że piasek zacznie się podnosić oraz mumia się obudzi. Tam, gdzie się podniosła jest wyjście, przechytrz ją. Wychodząc, skieruj się w stronę promieni.

VALLEY OF KINGS

Kiedy skończysz oglądać filmik, który muszę dodać jest super-extra-hiper, znajdziesz się w towarzystwie zdrajcy! Niestety nie będzie okazji sprzedać mu parę kopniaków albo kilku gramów żelastwa w tyłek, ponieważ zostaniesz zaatakowany przez siedmiu jeźdźców. Pozabijaj ich wszystkich. Szósty, upuści kluczyki od jeepa... Szkoda, że to nie do mego ukochanego Grand Jeep Cherokee, ale mówi się trudno (EIDOS może w piątce?). Po wykoszeniu tych łosi, wsiadaj do wozu i daj gazu! Jedź za samochodem przed Tobą. Tak zakończy się ta plansza. Uważaj tylko na granaty (to chyba wiecie, lecz na wszelki wypadek dopisuję tę informacje dla tych, co się nie domyśleli lub nie zauważyli przelatujących jajowatych przedmiotów ;)).

KV5

Kiedy dojedziesz do samochodu, on znów ruszy, a Ty oczywiście za nim. Granaty znowu będą latały tu i tam, więc lepiej uważaj.
Wyjedziesz z piramidy i przejedziesz przez tunel. Teraz masz dwa wyjścia. Albo w lewo, albo w prawo. Po lewej stronie będziesz miał okazję przejechać jeźdźca, a po prawej napotkasz dziurę do ominięcia. Wybierz sam, co jest bardziej zabawne.
Przejedź przez kolejny tunel. Skręć w lewo, kiedy zobaczysz dwie skały. To będzie jedyny raz, kiedy skręt w prawo będzie możliwy. Po drodze możesz napotkasz na jeźdźców, których oczywiście można przejechać (och baby!). Kiedy dojedziesz do rejonu, w którym znajdują się czarne kraty, wyjdź z jeepa (SHIFT CTRL, strzałka w lewo, cholernie to skomplikowane ;)). Skręć na zachód i wdrap się na trzeci poziom. Idź prosto, aż napotkasz na dziurę w ścianie po prawej stronie. Odwróć się w stronę liny. Wskocz na nią i zeskocz na drugą stronę.
Skieruj się na wschód i wdrap się na pudełko, co stoi na drodze. Za nim znajdziesz dźwignię. Aby ją pociągnąć, ustaw się pod nią, podskocz i przy pomocy ACTION pociągnij za nią. Zejdź na dolny poziom. Odnajdź zaparkowany wóz i po raz kolejny zapal silnik.
Wrooom! Przejedź przez otwartą bramę i na górę, po kamiennej drodze. Ale czekaj! To za łatwe. Nie bój się, przecież jesteś poszukiwaczem przygód, który przyjmuje wyzwania! Uwaga na kolczaste kulki. Będzie ich trzy. Najpierw po prawej, później po lewej i znów po prawej. Przejedź przez dolinę. Koniecznie uważaj na dziury po drodze. Po lewej, napotkasz na kamienie, przez które możesz przejechać. Kolejną atrakcją są piaskowe wydmy!
Jedź na północ, a potem odbij na zachód. Podjedziesz do wysokiego wzgórza, z którego ostro będzie ostrzeliwał się koleś na szkapie. Podjedź tam i samochodem zniszcz drewniane podstawy. Facet spadnie. Przejedź go (chi, chi, chi! Co za brutalność!). Teraz odbij na północ, aż dotrzesz do tunelu znajdującego się na zachodzie. Wjedź do niego. To zakończy planszę.

FINDING OUT THE TRUTH

W tej części Lara dowiaduje się, jaki kataklizm wypuściła na światło dzienne. Aby lepiej zrozumieć prawdę, musi trochę pomyszkować. Wkrótce, Lara znajdzie się w TEMPLE OF KARNAK II. Ta plansza zakończy się szybkim tempem i groźną walką w drodze do Aleksandrii na dachu pociągu. Również napotkamy starego przyjaciela Jean-Yves oraz innych bohaterów z poprzednich



część. Złych, dobrych i brzydkich.

TEMPLE OF KARNAK

Czy chcesz, czy nie, kolejnym celem jest zdobyć dwa CANOPIC JARS. Dzięki nim będziesz mógł dostać się do planszy, gdzie odnajdziesz minipomnik bogini słońca. Jeden z tych słoiczków odnajdziesz przy zakończeniu tej planszy. Drugi odnajdziesz w planszy SCARED LAKE. Brzmi ciekawie? Teraz czytaj uważnie, zdradzam, gdzie odnajdziesz słoiczek numero uno.
Oglądnij sobie filmik. Po jego zakończeniu wdrap się po zachodniej ścianie. Ześlizgnij się po ścieżce i bądź gotów do zabicia dwóch skorpionów. Po zabraniu apteczki, pojawi się jeszcze jeden. Skręć na zachód. Zauważysz trzy wejścia. Wejdź do środkowego. Wdrap się po kamieniu, skręć w lewo i wskocz do dziury w ziemi.



Na czworakach przejdziesz do komnaty. Wyciągnij broń i zastrzel skorpiona. Idź prosto przed siebie, po prawej znajdziesz przejście do którego wejdziesz po rozbiciu jasnego wazonu po lewej (amunicja). W nowej komnacie czają się kolejne trzy skorpiony. Zabij je. Znajdziesz cztery podobne wazony do rozbicia. Kiedy wyzbierasz znajdźki, wyjdź na zewnątrz. Przejdź przez drzwi znajdujące się na zachodniej stronie. Wejdź do komnaty z basenem znajdującym się tuż przed Tobą. Po Twej prawej stronie znajdziesz kamień, który się tylko prosi, abyś na niego wszedł. Wykorzystując go, wdrap się na drugi poziom. W tym rejonie odnajdziesz dwa przejścia zagrodzone kratami. Jeśli się odwrócisz plecami od tych krat i przeskoczysz przez dziurę w podłodze, odnajdziesz kwadratowe dziurki po Twej lewej i prawej. Podejdź do nich i przyciśnij ACTION. To otworzy kraty. Przeskocz jeszcze raz przez kolejną dziurę. Po obu stronach znajdziesz coś, co Ci się przyda. Wróć do otworzonego już teraz przejścia. W lewym przejściu znajdziesz pistolet, a w prawym pierwszy CANOPIC JAR! Po podniesieniu go, obejrzysz kolejny filmik. Oglądaj go uważnie. Ukaże Ci on komnatę, do której musisz dojść. Zejdź na pierwszy poziom, wyjdź z komnaty na dwór i odbij na północ. Przejdź przez kamienie.
Nadal biegnij na północ. Przejdź pomiędzy filarami znajdującymi się na wprost i wdrap się po kamieniu. Skręć w lewo do komnaty. Tuż przy wejściu znajdziesz przed Tobą szary, kwadratowy kamień. Na dolnym poziomie znajdziesz apteczkę, ale uważaj na skorpiona, który tam się czai. Wejdź z powrotem na ten kamień, odwróć się plecami do wejścia. Podskocz do góry i złap się za drabinkę nad Tobą.
Podejdź do samego końca. Zeskocz, przygotuj broń i zastrzel skorpiona. Skieruj się w lewo i wdrap się po kamieniu. Znajdziesz przycisk pośrodku do przyciśnięcia. To otworzy drzwi po drugiej stronie komnaty. Dotrzyj tam i przyciśnij go. Po drodze napotkasz kolejnego skorpiona. Kiedy Lara włączy przycisk, obejrzysz filmik. Miska, która znajduje się pośrodku komnaty, obniży się odsłaniając dziurę w podłodze. Zeskocz do tej dziury, gdy tylko odzyskasz kontrolę nad Larą (innymi słowy, gdy skończy się filmik). Aby nie stracić ani odrobiny życia przy skoku w dół, postaraj się wskoczyć do strumienia. W tej komnacie zauważysz dwa olbrzymie pomniki. Za miską znajdziesz apteczkę. Skręć w prawo, wejdź na kamień. Znajdziesz się za pomnikiem. Do kwadratu wstaw pierwszy CANOPIC JAR.
Kiedy to zrobisz, obejrzysz filmik jak wrota otwierają się w komnacie, gdzie zdobyłeś ten słoiczek (pierwsza komnata z basenem na środku). Przez dziurkę w ścianie przejdź dalej. Po wyjściu z niej odnajdziesz się na dworze. Mam nadzieję, że stąd już sam trafisz. Po przejściu przez wrota ukończysz tę planszę.

THE GREAT HYPOSTYLE HALL

Wyjdź z komnaty i skieruj się na północ. Wdrap się po kamieniu i wejdź do komnaty. Przy końcu tej komnaty skręć w lewo i prosto do kolejnego pomieszczenia. Po wejściu do niego, czeka Cię kolejny filmik. W tym pomieszczeniu znajduje się przepaść, przez którą musisz przeskoczyć. Teraz odnajdziesz dwa przejścia. Jedno na północy, a drugie po stronie zachodniej. To drugie przejście jest schowane za skałami. Skieruj się na przejście północne. Wchodząc do tej komnaty, odbij w prawo i przejdź do kolejnej komnaty. To zakończy planszę. Niemniej jednak dobrze sobie ją zapamiętaj, ponieważ powrócisz, aby zdobyć klucz HYPOSTYLE.

SACRED LAKE

Po wejściu do tej komnaty, wdrap się na północny skraj i wyjdź na dwór. Mam nadzieję, że nie boisz się nietoperzy i krokodyli... bo sporo ich tutaj. Bądź zatem gotowy na szybkie działanie. Po zabiciu latadełek i zielonych mieszkańców Nilu, skieruj się na wschód. Idź wzdłuż ścieżki wokół jeziora. Patrząc na zachód, wskocz do wody i przepłyń na drugi brzeg. Uwaga na śmierdzące krokodyle, czające się, aby zrobić z Ciebie przekąskę. Idź na północ. Po lewej znajdziesz wejście do komnaty. Wejdź (to tak... jeżeli się nie domyśliłeś ;)).
Wykoś nietoperze. W tej komnacie są trzy dziury. Po lewej, prawej i na samym końcu komnaty. Do tej musisz wejść. Ześlizgniesz się wzdłuż dwóch ścieżek, aż dotrzesz do słupka, który powinien się znaleźć tuż przed Tobą. Złap go. Jeżeli spudłujesz i go nie złapiesz, może się tak zdarzyć, to znajdziesz się w wodzie. Przepłyń wtedy wzdłuż południowego kanału, aż dotrzesz do znajomego już Ci brzegu. Znajdziesz się w miejscu, gdzie zabiłeś wcześniej krokodyle. Idź w stronę południową, aż dotrzesz do słupka...
Kiedy znajdziesz się przy słupku, wejdź do góry. Odwróć się plecami do drugiego słupka i trzymając CTRL, przyciśnij ALT. To spowoduje skok Lary w tył na drugi słupek. Powtórz ten manewr jeszcze raz w stronę skałki. Na czworakach wejdź do dziury znajdującej się na zachodniej stronie. Zejdź na dół po krawędzi i wejdź do komnaty. Podejdź do liny i ją pociągnij. Tak jest, teraz czeka Cię obejrzenie kolejnego filmiku. Zobaczysz na nim otwierające się wrota. Wskocz do wody, korzystając z pomocy słupków, po których wszedłeś na górę.
Popłyń w stronę północną, do znajomego Ci rejonu. Kontynuuj swoją podróż nadal na północ, aż przepłyniesz przez nowo otwarte wrota. Czuwaj nad lewą stroną, ponieważ stąd przypłyną kolejne krokodyle. Przerób je na torebki z krokodylej skóry.
Zanurz się pod wodę i pociągnij za dźwignię, znajdującą się pod kamieniem naprzeciwko wrót, przez które przepłynąłeś. Wokół tego pomieszczenia na brzegu z lewej i z prawej, znajdziesz coś pożytecznego. Przepłyń przez otworzoną dziurę w dnie. Zobaczysz drzwi z szarym kwadratem. Skoro w starożytnym kodzie egipskim ten znak oznacza "kopnij", to zrób tak. Płyń prosto przed siebie, aż dotrzesz do komnaty z wielkim zwierciadłem. Jego odbicie ukaże Ci, gdzie znajduje się wyjście. Bez pomocy lustra go nie odnajdziesz (znajduje się po lewej stronie, niedaleko lustra). Wyjdź z wody i idź wzdłuż korytarza do komnaty. Dojdź do drugiego CANOPIC JAR (Yeah!). Weź go, a kiedy skończy się filmik, przepłyń z powrotem do komnaty, gdzie pociągnąłeś za podwodną dźwignię. Tuż po lewej stronie odnajdziesz kolejną podwodną dziurę. Przepływając przez nią, zakończysz planszę.

TEMPLE OD KARNAK - PART II

Rozpoczniesz tę planszę, płynąc. Kiedy prąd przestanie Cię porywać, płyń prosto przed siebie i wyjdź z wody przez dziurę w suficie. Teraz wdrap się po ścianach. Wkrótce znajdziesz się przed wielkim korytarzem. Zeskocz na dolny poziom. Zapewne poznajesz tę komnatę? Idź prosto i skręć w lewo. Wstaw drugi CANOPIC JAR do kwadratowego pojemnika w pomniku. Obejrzysz kolejny, fajny (???) filmik. Miska pomiędzy dwoma pomnikami przechyli się, wpuszczając zielony płyn do wody. To spowoduje, że będziesz mógł chodzić bezpiecznie po wodzie (hmmm... może niedługo będziemy czytać o Larze w... Biblii?).
Przejdź przez komnatę po wodzie do samego końca. Wejdź do korytarza, znajdującego się za pomnikiem. Dojdź do końca korytarza i podciągnij się do góry.
W tej komnacie napotkasz znowu krokodyle. Wskocz do wody i przepłyń przez dziurę pod ołtarzem. Dopłyń do guzika i go przyciśnij. Po wykonaniu tego wypłyń na brzeg świątyni. Weź SUN GODDESS i HYPOSTYLE KEY. Teraz musisz powrócić do HYPOSTYLE HALL. Kiedy powrócisz do komnaty z CANIPIC JARS, wyjdź przez dziurę na zachodzie. Znajdziesz się w okolicy filarów. Powróć do komnaty, w której są wrota prowadzące do HYPOSTYLE HALL (komnata, w której znalazłeś pierwszy CANOPIC JAR).



THE GREAT HYPOSTYLE HALL - PART II

Musisz znaleźć się w rejonie dwóch wejść znajdujących się za doliną. Jedno po stronie północnej (przez które przeszedłeś ostatnio), a drugie po stronie zachodniej. Po drodze zostaniesz napadnięty przez jeźdźców. Przejdź przez wejście zachodnie. Na końcu korytarza użyj klucz HYPOSTYLE, aby otworzyć kamienne wrota. Nie bądź taki pochopny i nie spiesz się do wejścia. Lepiej przygotuj giwerę. Na dzień dobry zaatakują Cię dwaj jeźdźcy, a raczej czarno-czerwone ninja (nie strzelaj do nich, kiedy mają wyciągnięte miecze, bo szkoda amunicji). Wdrap się po paru klockach na drugi poziom. Skocz pomiędzy dwa filary. Teraz podskocz do góry i złap się sufitu. Skręć w prawo i przejdź do kolejnego pomieszczenia. Dochodząc do końca przejdź przez przejście i zeskocz na kamień po lewej. Zeskocz również na ten przed Tobą. Jeszcze raz podskocz i złap się sufitu. Tym razem skieruj się na zachód, aż do momentu, kiedy czarna płytka zablokuje Ci drogę. Puść się i od razu złap się skraja tuż pod Tobą, przy pomocy CTRL. Skieruj się na północ i wdrap się po kolejnej krawędzi. Powtórz to po raz kolejny. Na górze odwróć się 180 stopni i przeskocz płytkę przed Tobą. Wejdź na wschodnią płytkę i przeskocz na kolejną. Kiedy znajdziesz się na końcu platformy, skręć na stronę południową i idź wzdłuż tej ścieżki. Zobaczysz wielki kamień na szczycie filaru. Jeden strzał wystarczy, aby kamień spadł, czyniąc przy tym wielką dziurę w podłodze. Zgadłeś, gdzie się masz teraz udać? Na dolnym poziomie, odbij na północ, aż dotrzesz do klocków.
Wyjdź po nich i nadal idź na północ. Znajdziesz przejście po lewej, lecz nadal kontynuuj swoją podróż na północ. Pod koniec skręć w lewo i przy pomocy drabiny wejdź na górny poziom. Przebiegnij przez korytarz, aż dotrzesz do komnaty z obrotową dźwignią. Skieruj rączkę na południe. Wejdź do komnaty obok (która niczym się nie różni od poprzedniej) i skieruj tym razem tę rączkę na wschód. W trzeciej komnacie skieruj rączkę na północ. Teraz zejdź na dolny poziom i skręć w prawo do komnaty, którą ominąłeś po wejściu.
W tej komnacie jest słupek i filar, na którym jest umieszczona świecąca na niebiesko piramida. Jeśli wszystkie rączki zostały dobrze ustawione (końce wskazują na piramidę), to pociągnięcie za słupek uruchomi lasery. One zniszczą piramidę, a Ty będziesz mógł spokojnie wejść w posiadanie SUN DISK.
Połącz SUN DISK z SUN GODDESS. Skieruj się na zachód. Zauważysz płytkę pod drabiną. Schodząc na dół, powrócisz do poprzedniego levelu.

SCARED LAKE - PART II

Przejdź przez korytarz do otwartej lokacji z wodą. Tu trzeba będzie zabić wiele kąsających Larę skorpionów. Przepłyń na ląd otoczony wodą. Na szpic postaw talizman z SUN GODDESS oraz SUN DISK. Obejrzysz filmik, jak talizman zostaje uniesiony do góry przez jasnoniebieskie światło.
Wejdź do zachodniego korytarza. Kiedy dojdziesz do kolejnej lokacji, musisz dojść do klocka. Wdrap się na niego i złap się za sufit. Po wejściu do komnaty odnajdziesz go po prawej stronie. Kiedy będziesz wisiał na suficie, idź na południe do samego końca. Puść się i od razy przyciśnij CTRL. To pozwoli Ci wejść do dziury tuż pod Tobą. Nastąpi teraz istna inwazja nietoperzy, wyciągnij zatem broń i pruj do nich, ile wlezie. Dojdź do samego końca i skręć na wschód, a potem wdrap się po skraju i zejdź do dziury. Na czworakach przejdź przez dziurę. Podejdź do prawej ściany i popchnij ją. Rozpędź się i skocz na drugą stronę, łapiąc się za skraj. W tej komnacie odnajdziesz dziurę po lewej stronie. Uwaga na nietoperze. Skieruj się na północ i zejdź na dół do dziury. W komnacie na południu znajdziesz UZI. Wróć do poprzedniej komnaty. Teraz przejdź przez zachodnie przejście. Przebiegnij po piasku do wejścia pomiędzy dwoma pomnikami. Obejrzysz filmik, jak WERNER VON CROY ukradnie AMULET OF HORUS spod nosa Lary i zatrzaskuje ją na kolejnym levelu. Oj, nie chciałabym być w jego skórze, kiedy Lara go dopadnie!

ESCAPING ENTOMBEMENT

Źle wygląda aktualna sytuacja Lary. Koniecznie musi wydostać się z TOMB OF SEMERHET i dojechać jak najszybciej do Aleksandrii, aby odzyskać AMULET OF HORUS. W tej części Lara nauczy się umiejętności ARMOR OF HORUS, który doradzi bohaterce, jak odciąć się od złej mocy potężnego boga SETHA.

TOMB OF SEMERHET

Strzałem rozbij dwa wazony, aby zdobyć apteczkę i amunicję do uzi. Zjedź na dół. W tej komnacie napotkasz na ohydne MORGUE BEETLES (robaki mięsożerne... ■ raczej chyba Larożerne!). Szybko przebiegnij na środek pomieszczenia, gdzie musisz podskoczyć do góry i złapać się za drabinkę nad głową. Przejdź przez komnatę przy ich pomocy. Zeskocz na platformę i ześlizgnij się po dróżce w dół. W tej komnacie z kolei znajdziesz słupek. Zjedź na dół i na dolnym poziomie zeskocz na podłogę przy pomocy ALT. Znajdziesz tam apteczkę w wazonie. Po przeciwnej stronie znajdziesz dwie pochodnie. Jedna zapalona, a druga nie. Tę nie zapaloną podnieś i odpal. Z pochodnią zeskocz do wrednych robaków znajdujących się na niższym poziomie. Szybko podbiegnij do wszystkich wnęk (jest ich trzy) w ścianach i zaktywuj je. Za każdym razem musisz niestety upuścić pochodnię (SPACE BAR), lecz podnieść ją w chwili, kiedy Lara tylko wykona, co do niej należy. W jednej z wnęk znajdziesz również apteczkę. Choć to niemożliwe (teoretycznie i praktycznie), postaraj się uniknąć kontaktu z robakami. Nie oszczędzaj apteczek, bez nich nie masz dużej szansy na przeżycie. Jeśli Ci się uda, otworzą się wrota na drugim poziomie.
Aby się tam dostać, wykorzystaj słupek. Przejdź przez te wrota. Następnie otwórz i przejdź przez północne drzwi. Dotrzesz do dziury w podłodze. Zejdź do dolnej komnaty. Przejdź przez południowe drzwi w komnacie obok i pobiegnij po schodach, które ujrzysz na wschodzie. Po prawej znajdziesz drabinę. Wyjdź na górę i przejdź przez korytarz.
Kolejny skok w dół. W tej komnacie przebiegnij obok dziur, aż dotrzesz do trzech ognistych pułapek. Zrób save'a.
Znajdziesz dwa panele, które trzeba będzie włączyć, aby móc dotrzeć do środkowej dziury. Kiedy Lara to zrobi, kamienne drzwi otworzą się po stronie wschodniej. Przejdź oczywiście przez nie.
Przeskocz przez brodzik, przebiegnij się ścieżką i wskocz do środkowej ognistej pułapki. Czas na kolejną aktywację wszystkich pułapek. Bądź najbardziej ostrożny z północno-zachodnią pułapką. Dobrze wymierz sobie czas. W południowo-zachodnim kącie znajdziesz skrzynkę z amunicją. Kiedy skończysz, wielki kamień odsunie przejście do komnaty na południowo-zachodniej stronie. Potężny filar podniesie się do góry w pobliżu komnaty. Przejdź przez nowe przejście. Kiedy dotrzesz do zachodniego skraju przepaści, Lara będzie musiała skorzystać z sufitu, aby przejść do drugiej komnaty. Po zachodniej stronie zobaczysz filar, po którym musisz się wdrapać. Stąd wskocz na platformę, znajdującą się pośrodku komnaty. Czeka Cię teraz kolejna aktywacja ognistej pułapki. To wyłączy wszystkie pułapki, które miałeś "zaszczyt" napotkać. Ze skraju zachodniego wdrap się na prawy. Masz dojść do małej komnaty. Tu znajdziesz pudełko z amunicją i apteczką. Zejdź na dół. Pośrodku tej komnaty znajdziesz ścieżkę prowadzącą w dół. Po przeciwnej stronie tej komnaty znajdziesz RULES OF SENATE. Przy pomocy CTRL Lara zgarnie ten przedmiot. Obejrzysz tradycyjnie filmik z otwierającymi się wrotami.
Zgadnij czy masz przez nie przejść, czy nie?! Wdrap się do góry po stronie zachodniej i wejdź do pomieszczenia, które napotkasz po drodze. Wejdź teraz na górę po drabinie do komnaty SENET. Po przeczytaniu RULES OF SENATE, czyli regułek dobrych na każdą okazję, zagraj w grę. Musisz kręcić białe i czarne kije. Im więcej uzbierasz białych kijów, tym więcej będziesz miał ruchów do wykonania. Aby ruszyć pionek na odpowiednią część, należy skierować wpierw tam Larę. Jeśli wygrasz, wszystkie płytki przekształcą się w filary, po których będziesz mógł przejść. Jeśli przegrasz, Twe życie nie potrwa zbyt długo.

WINNING THE SENATE GAME

Przy odrobinie szczęścia powinieneś wygrać tę grę o własne (to znaczy Lary) życie. Zeskocz na dolny poziom i przebiegnij przez schody na południu. Skręć w lewo i skieruj się na północ. Tuż przed Tobą powinny stać nowo wzniesione filary. Przeskocz sobie po nich prosto do nowej komnaty. Zejdź na dół po schodach (obojętnie czy w lewo, czy w prawo). Kiedy dotrzesz na dół, gigantyczne drzwi ANKH otworzą się bez Twojej ingerencji. Przejdź przez nie. Skieruj się na dół po schodach. Odbij na wschód i wejdź do dziury, którą napotkasz. Przez tę lokację musisz szybko przebiegnąć do następnej. Ponieważ czają się tutaj MORGUE BEETLES :(. Pobiegnij ścieżką i wdrap się po słupku znajdującym się na zachodzie. Przejdź przez komnatę ze zwierciadłami oraz przez korytarz, aż dotrzesz do kolejnego słupka. Wdrap się po nim na górę. Przejdź przez korytarz prowadzący do komnaty obok. Tu musisz ustawić pionki tak, aby kolorystycznie pasowały do odpowiednich płytek. Kiedy skończysz, muszą one być tak ustawione, żeby promienie światła je oświetlały. Jeśli zostanie to dobrze wykonane, to grobowiec się odsunie. Musisz teraz tam powrócić. Odnajdź dziurę w ścianie. Pod koniec labiryntu zejdź na dół na niższy poziom i przejdź przez dzwi. Kończąc w ten sposób level, obejrzysz krótki filmik.

LOSING THE SENATE GAME

Dobra, ale co masz zrobić, jeżeli przegrasz? Nic wielkiego, tylko Twoje życie odrobinę się skomplikuje ;). Aby wyjść z tej głupiej sytuacji, musisz przebiegnąć przez dolne poziomy, które ukażą się. W innym wypadku stracisz życie.
Pobiegnij naprzód ścieżką i przy pierwszej lepszej okazji wejdź po słupku na górę. Zobaczysz korytarz na południowym-zachodzie. Poprowadzi Cię on do pionka, którego Lara musi wziąć i postawić pomiędzy dwoma młotami. Kiedy będzie on stał na prawidłowym miejscu, pociągnij za dźwignię, znajdującą się w tej komnacie. Młoty rozbiją pionek, z którego wypadnie CARTOUCHE PIECE. Podnieś ją.
Powróć do głównej komanty. Skieruj się na północny zachód, gdzie zobaczysz dziurę w ścianie, do której masz wejść. Dotrzesz do kolejnego pionka. Kolejny raz musisz go umieścić pomiędzy młotami. Tym razem, młoty zaczą walić tuż po ustawieniu pionka na odpowiedniej płytce, więc lepiej uważaj. Podnieś drugą część i połącz ją z pierwszą. Wróć się do górnej komnaty.
Odbij na wschód w kierunku drzwi znajdujących się na dolnym poziomie. Włóż dwie połączone części do odpowiedniego miejsca przy dzwiach. Drzwi się otworzą. Przechodząc przez nie, odajdź dzwignię w tej komnacie. Lara musi podskoczyć, złapać się za nią i pociągnąć w dół. To wygasi ogień. Wstaw trzeciego pionka pomiędzy młoty jak poprzednio. Połącz kolejną część z BA CARTOUCHE. Znowu powróć do głównej komanty. Skręć na zachód. Dojdź do drzwi, wkładając RA CARTOUCHE na odpowiednie miejsca. Przejdź przez drzwi. Wejdź na górę po schodach, aż dotrzesz do nowej komnaty. UWAGA: zostaniesz teraz zaatakowany przez ognistą bestię. Pobiegnij błyskawicznie na zachód do bocznej komnaty. Zejdź po ścieżce. Przed sobą odnajdziesz dźwignię. Po pociągnięciu jej, wypuścisz wodną bestię. Woda i ogień... to, to samo co miłość i śmierć! Zostaw bestie sam na sam i szybko wróć do komanty, w której czaiła się ognista bestia.
Idź na północ. Następnie skieruj się na południe. Tuż przed Tobą powinieneś ujrzeć trzy liny. Przy ich pomocy przejdziesz na drugą stronę komnaty. Na wschodzie znajdziesz słupek. Do góry i zeskocz na drugim poziomie. Idź wzdłuż ścieżki, skacząc przez doliny, dziury i klocki, które napotkasz po drodze.

GUARDIAN OF SEMERHET

Po prawej stronie grobowca znajdziesz dziurę. Zejdź na dół. Musisz teraz przeskoczyć przez dwie pułapki (kręcące się ostrza). Zeskocz do miniaturowej komnaty z egipskimi malowidłami. Wejdź do dziury na zachodzie i odbij na czworakach do komanaty po prawej stronie. Tu znajdziesz parę dźwigni w kształcie koła. Pociągnij za nią z pięć razy, odwróć się i biegiem w stronę bramy. Postaraj się przejść pod bramą, zanim się ona zatrzaśnie. To nie takie proste. Po drodze napotkasz na dziury, a nawet na spadające ostrza. Jeśli one Cię trafią i spadniesz na dolny poziom, to musisz wspiąć się na górę i jeszcze raz pociągnąć dźwignię z pięć razy.
Kiedy uda Ci się przejść przez bramę, na platformie znajdziesz URAEUS. Po wzięciu go, odskocz do tyłu. Inaczej zostaniesz przebity przez kolejne ostrze. Zeskocz na niższy poziom. Musisz ostrożnie przejść przez południową stronę komnaty, bowiem w każdej chwili możesz dostać metalowym ostrzem. Kiedy już przejdziesz przez ten odcinek, wdrap się do góry w nieznaną ciemność.
Pod koniec przejścia znajdziesz drabinę po prawej stronie. Na górnym poziomie musisz wskoczyć na skraj, wdrapać się do góry i wejść do kolejnej dziury. Znajdziesz się w komnacie z okrągłą dźwignią. Niestety, trzeba przechytrzyć tę dźwignię poraz kolejny. Kiedy Ci się uda i popiszesz się już swoją przebiegłością, odnajdź drogę do miniaturowej komaty z egipskimi malowidłami.
W tej komnacie wstaw złotego URAEUS na odpowiednie miejsce. Obejrzysz filmik o promieniu, który przecina piramidę, pod którą znajdował się klucz. Przy pierwszej lepszej okazji schowaj go do cudownego plecaka Lary. Włóż go potem do dziurki na wschodniej ścianie. Pojawi się wtedy dziura w podłodze, przez którą musisz przejść. Skieruj się na wschód i biegnij do samego końca korytarza. Zrób save'a. Pociągając za dźwignię, wypuścisz na wolność "nieśmiertelnego" byka. Nie strzelaj. Stracisz tylko amunicję. Nic mu nie zrobisz, a Twoje działanie tylko go bardziej zdenerwuje. Pobiegnij do drzwi na końcu korytarza. Kiedy byk będzie biegł w Twoim kierunku, podskocz do góry, chwytając się za kra-





wędź. Ten miły byczek, właśnie zrobił Ci przejście. O yeeeah! Ale z Lary mądra dziewczyna ;). W tej komnacie znajdziesz trzy przyciski do wciśnięcia, lecz nie przez Larę... Yes sir! Mr.Byk musi to wykonać. Użyj więc Larę jako przynętę.
Kiedy byk wykona to, co chcesz (czyli poprzyciska przyciski), otworzą się wrota na zachodzie komnaty. Pobiegnij przez lewe drzwi, aż dotrzesz do samego końca komnaty. Zanim wydrapiesz się po ścianie, nie zapomnij podziękować bykowi za jego dobroczynność. Odpręż się i obejrzyj filmik.

DESERT REILROAD

Ach, nareszcie świeże powietrze! W pierwszym wagonie znajdziesz dwie dźwignie. Jedna z nich została wcześniej uszkodzona. Musisz znaleźć łom i przy jego pomocy uruchomić uszkodzoną dźwignię. Jeżeli dotychczas nie pociągnąłeś za pierwszą, to zrób to teraz. W wyniku Twojego działania otworzą się drzwi tuż przed Tobą. Przeskocz do drugiego wagonu. Otwórz drzwi i wejdź do środka. Przechodząc przez wagon, napotkasz na wroga. Jeśli zdecydujesz wejść do przedziałów, to napotkasz tam więcej przeciwników. Pójdź więc do końca i skocz do następnego wagonu. Kiedy będziesz przechodzić przez ten wagon, obejrzysz filmik o odważnym pacjencie, który wskoczy do wagonu z samochodu. Zabij dwóch buraków i wyjdź z wagonu. Wskocz na drabinkę i udaj się na dach. Kiedy dach się otworzy, kolejni przeciwnicy wyskoczą z nadzieją, że Cię powstrzymają. Po drodze napotkasz na obiekt, który będzie zagradzał Ci drogę. Lara musi przejść z boku wagonu, trzymając się za skraj dachu (wygląda to bardzo efektownie). Kiedy przejdziesz kawałek, wdrap się po drabinie, znajdującej się po Twojej lewej stronie. Rozhuśtaj się i wskocz do małej dziury, przez którą przejdziesz na czworakach. Wejdź do środka wagonu. Pozabijaj wszystkich leszczy, którzy staną Ci na drodze. Strzel również w dwa pudelka. W jednym z nich znajdziesz łom. Wykorzystaj go, podważając dźwignię. Otworzą się w ten sposób drzwi. Przeskocz przez drzwi i powróć do pierwszego wagonu. Mam nadzieję, iż nie opuściłeś łomu po drodze, ponieważ będzie Ci on teraz bardzo potrzebny. Włóż go do dźwigni. To odłączy pozostałe wagony. Wejdź do lokomotywy. Tu skończy się plansza. Oglądnij sobie kolejny i bynajmniej nie ostatni w tej grze filmik ;).

GETTING THE ARMOUR

W kolejnej przygodzie Lara musi zdobyć za wszelką cenę THE ARMOUR OF HORUS (zbroje). Znajduje się ona w komnacie Kleopatry. Aby móc wejść do królestwa, Lara musi wpierw odnaleźć klucze, ukryte gdzieś w zakamarkach starej biblioteki. Nie jest to jednak takie proste, żeby dojść do biblioteki musisz najpierw przejść katakumby oraz świątynię POSEJDONA. Wtedy i tylko wtedy (ale to zabrzmiało ;)) Lara dotrze do bibilioteki. No wiesz... w końcu sam wplątałeś się w tę przygodę! Ten etap można przejść na różne sposoby. Nie ma tylko jednego przejścia, więc możesz sobie zrobić save'a i po przejściu całej gry przejść ten etap, ale w inny sposób.

ALEXANDRIA

W ciemności czają się dwa skorpiony, dlatego uważaj. Idź wzdłuż korytarza, aż dotrzesz do pałacu. Skieruj się na wschód. Zabójca wyskoczy z prawej alejki. Załatw tego łosia. Wejdź przez zachodnie dzwi do wielkiego budynku z diamentami (ciekawa jestem, ile mają karatów?). Na górze będzie czekał na Ciebie Jean - Yves, więc wyjdź po schodach na drugi poziom. Obejrzysz filmik. Kiedy się skończy, podejdź do szafki i wyciągnij laser. Następnie wybiegnij z budynku. Przejdź przez południową alejkę i skręć w prawo. Zabójcy mogą wyskoczyć w każdej chwili. Przygotuj zatem broń I bądź w ciągłym pogotowiu. Kiedy dotrzesz do ostatniego korytarza, zakończy się plansza.

COSTAL RUINS

Lara musi teraz dotrzeć do PHAROS, świątyni ISIS oraz komnaty Kleopatry, lecz najpierw trzeba zdobyć klucze, znajdujące się tuż za katakumbami.
Idź prosto, aż dotrzesz do palm. Przejdź przez drzwi, znajdujące się na południu. Napotkasz przejście zabite deskami. Wyciągnij pistolety i paroma strzałami utoruj sobie przejście. Przejdź przez przejście i kontynuuj swój marsz na południe, aż dotrzesz do modelu piramidy. Na wschodniej ścianie zobaczysz komnatę zagrodzoną deskami. Pistolet, boom i wejdź sobie po schodach na górę. Zwierciadło w tej komnacie ostrzeże Cię przed przeznaczeniem. Ukaże Ci, gdzie umieszczone zostały spiczaste kolce w podłodze. Również w lustrze odnajdziesz, gdzie znajduje się CROSS BOW (po przeciwnej stronie komanty). Musisz przejść przez komnatę, wziąć tę kuszę i powrócić do komanty z piramidą. Zrób save'a. W tej komnacie odbij na zachód. Pójdź wzdłuż ścieżki, aż dotrzesz do deski, na której będziesz mógł stanąć. Dotrzesz tą drogą do strzelnicy. Będziesz miał ograniczony czas, w którym będziesz musiał trafić wszystkie obiekty, znajdujące się w pomieszczeniu, zanim deski spadną. Jeżeli nie zdążysz, czeka Cię śmierć. Do wykonania tego niezwykłego zadania radzę użyć CROSS BAR (kuszy) z laserem. Jeśli Ci się uda otrzymasz żeton, a po wziąciu go, kolce schowają się do ziemi.
Wejdź teraz po południowej ścianie i na czworakach wejdź do dziury w ścianie. Przejdź się wzdłuż korytarza, przechodząc koło komnaty z piramidą.
Kiedy zobaczysz dwie komanty na południu, to wiesz, że masz skręcić na północ. Wejdź do drugiej komnaty.
Tu odnajdziesz pudełeczko z czymś w środku, flipera oraz koszyk. Włóż swój żeton do flipera. Kiedy z pudełeczka usłyszysz grającą muzykę, "lina" wysunie się z koszyka i poprowadzi Larę na drugi poziom. Tu znajdziesz złamaną miotłę (podnieść ją) oraz trzy haczyki. Przy pomocy łomu, wyciągnij haczyk znajdujący się po lewej stronie. Połącz ten haczyk z miotłą i wróć na dolny poziom.
Wyjdź również z tej komnaty, skręć w prawo i wejdź na górę po schodach. Teraz do znajdującej się tu komnaty. Podejdź do zakratowanego okna, przy którym jest niebieska kłódka. Tu masz włożyć haczyk razem z miotłą. Obejrzysz teraz filmik. Kiedy się skończy, podnieś kluczyki.
Idź wzdłuż ścieżki, którą jeszcze nie szedłeś. Kiedy dojdziesz do intersekcji (czyli rozwidlenia), skręć w prawo. To przejście zaprowadzi Cię do wyjścia. Znajdziesz się tuż przy wejściu do domku jak z horrorów. Powróć do lokacji z palmami I stamtąd pójdź w prawo. Przed sobą zobaczysz dwa wejścia. Skieruj się w stronę tego po prawej. Idź prosto przed siebie, aż dotrzesz do komnaty wypełnionej wodą. Przeskocz na drugi brzeg, łapiąc się za skraj po drugiej stronie. Powtóż ten manewr jeszcze raz w stronę wnęki tuż przed Tobą.
Po prawej stronie znajdziesz drabinę. Wdrap się I rusz dalej wzdłuż korytarza, aż wyjdziesz na dwór.

GETTING TO THE CATACOMBS

Idź w stronę wody, lecz nie wskakuj przypadkiem do niej! Skieruj się na południe i idź w stronę ruin. Wkrótce będziesz mógł skręcić na zachód, gdzie czeka na Ciebie wspinanie się na skałę. Na górze skieruj Larę na południe i pójdź ścieżką, która odbije potem w prawo. Poprowadzi Cię ona do przejścia, przez które trzeba przejść (to tak... jeżeli się nie domyśliłeś ;)). Kiedy przejdziesz przez nie, obejrzysz krótki filmik o dwóch szkieletorach właśnie budzących się z wiecznej drzemki.
Kiedy się skończy cut-scenka, wyciągaj broń i wal w nich. Wejdź po schodach na drugi poziom i przeskocz na drugą stronę. Dojdziesz do wrót. Przy użyciu klucza, otwórz je.

[illegible]

[illegible] - ulubione zabawki Lary. Podobno nawet w piaskownicy się z nimi nie rozstawała ;). Może ich siła rażenia nie jest zbyt imponująca, ale za to nigdy nie musi ich przeładowywać ani szukać amunicji, gdyż nigdy się one jej nie kończy.

Shotgun - kto z graczy nie kocha shotguna? Chyba nie ma takiego. Ta spluwa robi dużo hałasu i jeszcze więcej szkód wśród przeciwników. Tym bardziej, że mamy do niej zróżnicowaną amunicję. Zwykłe pociski oraz rozpryskowe.

Uzi - chyba najbardziej przyjemna zabaweczka w grze. Szybka i śmiercionośna. Kiedy zaatakuje Larę kilku wrogów, to najlepsze lekarstwo na rozwiązanie tego problemu.

[illegible] - pojedynczy rewolwer to niebezpieczna broń, ale gdy mamy dwie jego sztuki i celownik laserowy, to jest to broń zabójcza.

Crossbow - jeżeli potrzebujesz sprzątnąć kogoś cicho i równie skutecznie, to kusza jest wyśmienitą bronią. Podobnie jak rewolwer posiada celownik laserowy.

[illegible] - wyrzutnia granatów. Nic dodać, nic ująć.

[illegible] - lornetka służy jak wiadomo do dokładnego oglądnięcia nieco oddalonych przedmiotów bądź przeciwników. Jej przydatność wzrasta dzięki trybowi noktowizyjnemu.

Laser Sight - celownik laserowy do ściągania bardziej oddalonych przeciwników. Można z niego korzystać, mając na uzbrojeniu rewolwer lub kuszę.

[illegible] - występuje w dwóch wersjach: mniejszej i większej. Dzięki tym pakunkom, Lara odzyskuje nieco nadwątlone siły.

[illegible] - [illegible]o w tym pomieszczeniu? No to skorzystaj z flary, aby rozświetlić te egipskie ciemności.

[illegible] - nawet na pustyni łom czasami się przydaje. Jak się okaże, nieraz jest dobrze z niego skorzystać.

[illegible] - czasami przydałoby się nieco szybciej przebyć tę odległość? Nic prostszego. Wlej do baku ten płyn, a Twój pojazd dostanie dodatkowego kopa.

[illegible] - co my tu mamy? Beczkę z paliwem? Nie zadawaj sobie pytania, po co ona Larze, tylko ją bierz. Takie jest prawo przygodówek. Jeżeli coś można podnieść i wziąć to tak powinieneś zrobić. Przyda się na pewno później.

[illegible] - tak jak w poprzednich częściach nasza dzielna Lara musi się nieźle napływać. Pomoże jej z pewnością w tym kombinezon.

RETURNING TO THE CATACOMBS LEVEL

Zeskocz na dolny poziom. Odnajdź i podnieś nie zapaloną pochodnię. Zapal ją (ding dong!). Przy pomocy pochodni zapal linę, która podtrzymuje głaz. Jeśli nie chcesz, aby ten wielki i ciężki głaz spadł na Ciebie, radzę Ci się odsunąć natychmiast! Kiedy spadnie, wejdź do dziury w ścianie. Na południowej stronie zobaczysz drzwi. Łom pomoże Ci je otworzyć. Wchodząc przez nie wiedz, że wchodzisz do katakumb, czyli świata zmarłych!

RETURNING FROM THE CATACOMBS YET AGAIN

Musisz przejść przez podwójne wrota, aby znaleźć się na dworze. Skieruj się na południe, gdzie znajduje się plaża. Skieruj się poraz kolejny do levelu z katakumbami.

SO YOU MADE IT BACK

Witaj z powrotem! Wskocz teraz do wody (hey! Nie ja wymyśliłam tę grę, tylko pomagam Ci ją przejść ;)). Wdrap się na brzeg i strzeż się. Spod ziemi wyjdą dwa szkieletory. Wal z pistoletu w łeb i po sprawie. Wejdź na kolejny brzeg. W tej komnacie zobaczysz rozbite szkło. Nakłoń Larę do pozbierania go. Stojąc pośrodku czterech filarów, popatrz w górę (PAD 0). Znajdź drabinę, dzięki której wyjdziesz z komnaty. Przejdź przez korytarze i zeskocz z powrotem na plażę. Podejdź do wody. Wskocz do niej i płyń na wschód. Na południu powinieneś znaleźć dziurę, prowadzącą do podwodnej komnaty. Nie bój się prądu, który zniesie Cię. Miniesz kilka wodorostów i dopłyniesz do końca planszy.

CATACOMBS

Witamy w świacie, w którym decyzja należy tylko do Ciebie! Gdzie pójdziesz i co zrobisz to zależy od Ciebie. Pamiętaj tylko, jaki masz cel... Musisz odszukać cztery TRIDENTS OF POSEJDON. Choć widoki mogą być zdumiewające pamiętaj, że nie jesteś na wycieczce krajoznawczej!

ENTERING THE TOP LEVEL

Kiedy dotrzesz do tej lokacji, skieruj się do północnego przejścia i podejdź do twarzy na ścianie. Przyciśnij ją. Obejrzysz teraz filmik (one są konieczne, dlatego oglądaj z uwagą). Kiedy się skończy, powróć do levelu COASTAL RUINS.



ENTERING SECOND LEVEL

Idź wzdłuż korytarza i wejdź do północnej komnaty. Tu znajduje się podłoga, która w ostatnim filmiku się nieco podniosła. Podejdź do filaru znajdującego się po drugiej stronie płyty. Przyciągnij ten filar na płytę. Powróć teraz na górny poziom, jeżeli już to zrobiłeś.
Powróć następnie do komnaty z twarzą w ścianie. Skieruj Larę w stronę wschodnią. Złap za pomnik i pociągnij go w stronę zachodnią o jeden kafelek. Teraz przyciągnij pomnik na południową ścianę w komnacie obok. Kiedy pomnik będzie stał na miejscu, uniesie się nad nim duch i zachodnie wrota się otworzą. Przebiegnij przez nie, dalej pobiegnij wzdłuż korytarza i przeskocz nad przepaścią. Wejdź po schodach (na zachodzie) do komnaty. Tu znajdziesz krzyż, który unicestwi ducha. Powróć do lokacji z przepaścią. Wskocz na słupek i zjedź po nim na dół. Przebiegnij przez korytarz, aż dotrzesz do dźwigni. Po pociągnięciu jej, ściany się zapadną, zostawiając bohaterkę na skraju dużej komnaty. Obróć się na zachód i skocz na linę. Rozhuśtaj się (DASH), skocz i złap się za kolejną linę. Powtórz to poraz kolejny, zeskakując na zachodni skraj. Po ścianie zejdź na dolny poziom. W tej komancie zdobędziesz cztery włócznie, dające dostęp do kolejnej planszy.

TIME TO GET TRIDENT ONE AND TRIDENT TWO

Wejdź do dziury na południu. Wskocz następnie do dziury w przejściu, pobiegnij ścieżką i wskocz do wody. Płyń i wyjdź po pierwszych schodach, napotkasz ląd. Na górze skieruj się na południe i skocz na kafelek, który wisi na ścianie. Wskocz także na kafelek obok. Podejdź do dźwigni i pociągnij ją. To podniesie dwa klocki, na które Lara musi teraz wskoczyć.
Skieruj się na wschód. Wejdź na górę po kolejnych klockach. Kiedy będziesz na samej górze podskocz i złap się za sufit. Przejdź na drugą stronę komnaty. Kiedy dotrzesz do dźwigni, pojawi się kolejny duch, z którym będziesz musiał się później rozprawić. Jednak na razie pociągnij za dźwignię, dzięki której podniosą się kolejne dwie płytki. Wskocz do wody i płyń na południowy zachód. Powinieneś znaleźć w tej okolicy jakąś wnękę, w której odnajdziesz drugi krzyż. Dzięki niemu rozprawisz się z duchem. Podejdź do schodów prowadzących na dół w komnacie z duchem. Wskocz na środkową platformę w nowej komnacie oraz na płytki znajdujące się na wschodzie. Pojawi się chudzielec (wiem, że on już nie żyje, ale zabij go jeszcze raz). Stąd wskocz na klocki, które zostały podniesione, zanim roprawiłeś się z duchem.
Wskocz na skraj pod łukiem. Ześlizgnij się wzdłuż małej szczeliny po lewej. Wisząc sobie, zacznij posuwać się w prawo, aż dotrzesz do ścieżki, znajdującej się pod Tobą. Ta ścieżka zaprowadzi Cię do komnaty. Zeskocz na płytkę pod Tobą. Wskocz na linę i przehuśtaj się na drugą stronę. Zeskocz na środkowy występ i schwytaj pierwszą włócznię (whew, jeszcze tylko trzy). Zeskocz na zachodni występ. Teraz wskocz na północny. Powinieneś się znaleźć tuż przy drabinie. Na co czekasz? Kicaj do góry! Na górze przejdź do widocznej komnaty. Zanim schwycisz drugą włócznię, zabij szkieleciora. Weź to, po co przyszedłeś i wdrap się do góry do słupka. Zeskocz na pierwszą lepszą krawędź. Idź wzdłuż korytarza. Otworzą się wrota, które zaprowadzą Cię do miejsca, gdzie znajdowała się pierwsza lawina na tym levelu. Zjedź na dół po słupku. Kiedy dotrzesz do drugiego występu, skieruj się na północ i biegnąc skocz w stronę drabiny. Zejdź po niej na niższy poziom.

TIME TO GET TRIDENT THREE AND FOUR

Idź wzdłuż zachodniego przejścia. Znajdziesz drabinę na północnej ścianie. Wyjdź po niej na drugi poziom i idź przez korytarz, aż dotrzesz do przejścia na północy. Skręć w lewo. Idź następnie do samego końca, aż będziesz mógł skręcić w prawo. Odbij w to przejście. Przejdziesz przez przejście, w którym na samym końcu znajdziesz drabinę. Wyjdź na drugi poziom. Przeskocz kilka krawędzi, aż dotrzesz do wschodniej ściany. Na północy znajdziesz kolejną drabinę. Wejdź po niej na górę. Kiedy dotrzesz do pierwszej krawędzi, zejdź z drabiny. Pobiegnij ścieżką na południe, aż napotkasz na filar, który zablokuje Ci drogę. Zgadnij, co znajduje się na szczycie filaru...? Oczywiście włócznia numer trzy. Weź ją i rozpocznij maraton przeskakiwania przez platformy, aż dotrzesz do liny. Wskocz na nią i przehuśtaj się na drugą stronę.
Kiedy staniesz na czymś solidnym, wskocz do dziury w ścianie. Tu znajdziesz słupek. Wdrap się po nim na drugi poziom i dalej po kolejnej drabinie, znajdującej się na tym poziomie. Pod koniec wschodniego korytarza, znajdziesz włócznie numero quarto. Weź ją oczywiście. Po drabinie do góry i idąc prosto dojdziesz do COASTAL RUINS.

RETURNING FROM THE COASTAL RUINS

Przejdź przez pierwszą komnatę na zachód. Zjedź na dół po słupku i podejdź do krawędzi na następnym poziomie. Rusz następnie na północ. Wskocz na drabinę i jak najdelikatniej zeskocz na dolny poziom. Idź na zachód i przez główne przejście. Teraz wejdź na górę po schodach znajdujacych się po tej stronie przejścia. To zakończy ten level. Next up THE TEMPLE OF POSEIDON (ta daaaaa!).

Koniec części pierwszej

Kinga Mróz

Wild Boars - [illegible] w Kambodży. Od czasu do czasu będą one [illegible] życie [illegible] Larze, [illegible]. Od czego jest jednak Twój [illegible]? Werner [illegible] się z nimi [illegible].

Bats - [illegible] nietoperze potrafią [illegible] bohaterce życie. Są one jednak [illegible] i zaraz po [illegible] na ziemię.

[illegible] - jesteśmy na [illegible] pustyni, więc [illegible] jak najbardziej usprawiedliwiona. Nie są one jednak [illegible] jak [illegible], więc nie próbuj ich głaskać. [illegible] i [illegible] na [illegible].

Scorpions - [illegible] ze sobą Raid na owady? Jeżeli nie, to [illegible] z pistoletów, aby [illegible] się [illegible], z reguły [illegible] w dziurach, skorpionów.

Giant Scorpions - równie uciążliwe jak małe skorpiony, ale żeby je pokonać trzeba [illegible] trochę więcej amunicji.

[illegible] - oglądałeś w kinie amerykańską [illegible] zatytułowaną Mumia? Jeżeli tak, to wiesz, że [illegible] [illegible] hollywoodzkich [illegible]. Nie możesz zabić tych [illegible], ale za to możesz je [illegible] ogniem. Weź więc do ręki flarę lub pochodnię.

[illegible]
Jak to zwykle bywa z ludźmi, są banalnie łatwi do pokonania. Raczej nie stanowią dla Lary [illegible] przeciwników.

[illegible]
Wyglądają [illegible] z tymi [illegible] toporami, ale jak to zwykle bywa nie taki diabeł straszny, jak go malują.

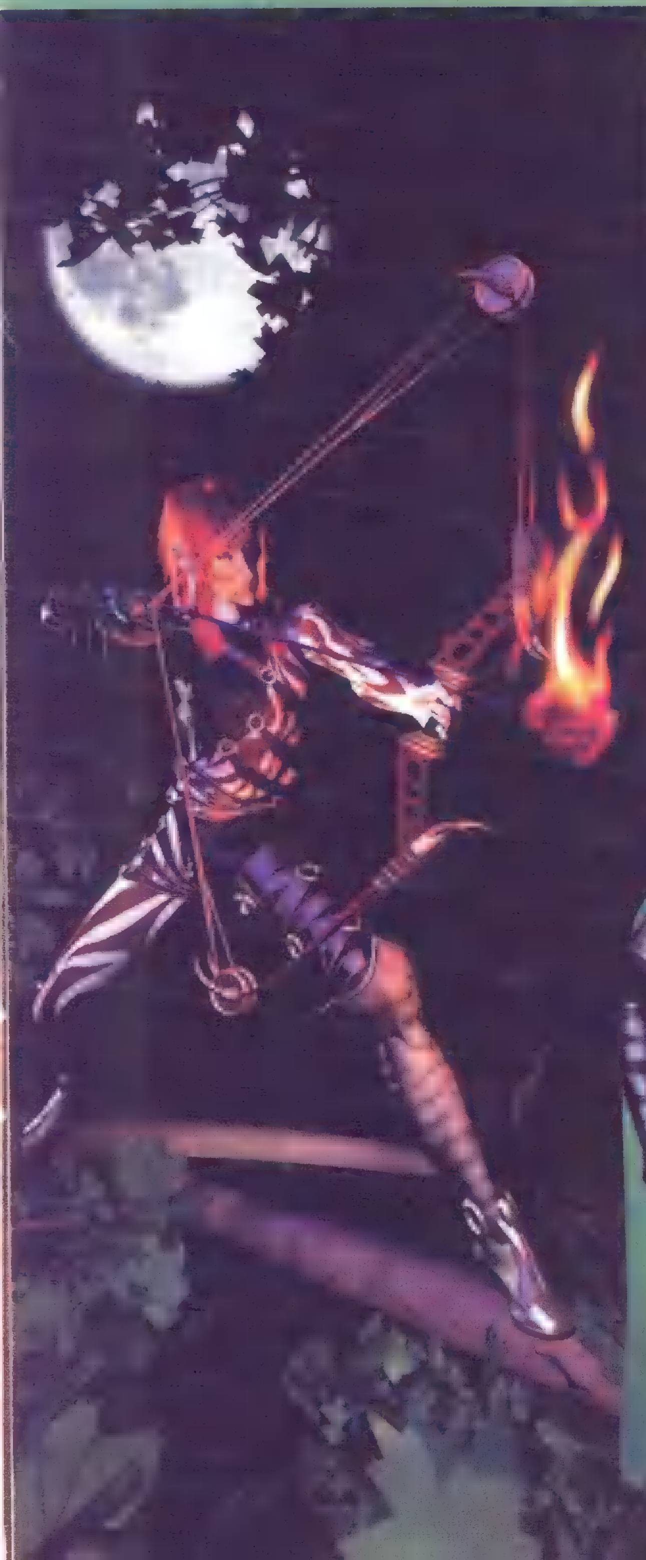
Skeletons
Co to za przygodówka bez szkieletów? No właśnie... taka gra byłaby nudna. Kilka strzałów i szkieleciory [illegible].

Mummies
Trudne do pokonania, można je zwyciężyć tylko granatami. Zwykłe pociski nie robią na Mumiach [illegible] wrażenia.

producent: 3dO
platforma: PC

Heroes of Might and Magic III: Armageddon's Blade cz. 2

Od dawna wiadomo, że dobre gry (albo przynajmniej dobrze się sprzedające), w szybkim czasie mają swoją kontynuację - podobnie jest zresztą i z solucjami do nich, dlatego też poniżej znajdziecie drugą i ostatnią część solucji do Armageddon's Blade, traktującą o kampaniach od czwartej do szóstej.



Kampania 4 - Festival of Life

Misja 17 (1)- Razor Claw

Cel - Wytropić i zgładzić Ancient Behemotha
Poziom trudności - Bardzo łatwa
Bonus - Najlepiej wybrać 5 Cyclopes

Bierzemy udział w barbarzyńskim turnieju organizowanym co 30 lat. Główna nagroda jest imponująca - zwycięzca zostanie królem. Jedna do tego długa i trudna droga. Przyjdzie nam się wcielić w Kligora, młodego barbarzyńcę, śniącego o potędze i władzy. W pierwszym etapie musi udowodnić swoją siłę i odwagę, pokonać Ancient Behemotha. Na wykonanie zadania ma zaledwie 3 miesiące. Szybko zabieramy się do gry. Startujemy bez żadnego zamku. Mamy tydzień na zdobycie jakieś fortecy. Podróżujemy drogą na południowy-wschód. Pokonujemy wszystkich przeciwników, jacy blokują nam przejście (dzięki Cyklopom dość łatwo wystrzelamy ich z dystansu). Już po kilku dniach wkraczamy do miasta Slau. Nie możemy wybudować City Hall (oznacza to problemy ze złotem), a także Tawerny - nie będziemy mogli zatrudnić nowych Herosów, wszystko musimy robić sami, co znacznie spowolni naszą rozrywkę. Rekrutujemy wszystkie dostępne jednostki (należy robić to za każdym razem, gdy jesteśmy w pobliżu naszego zamku, nie będzie zdarzało się to zbyt często). Wyruszamy na południe, w pobliżu znajduje się kopalnia złota. Niektórzy z rozstawionych na mapie przeciwników, mogą wyrazić ochotę zasilenia naszych szeregów - oczywiście pozwalamy im się dołączyć. Opanowujemy wszystkie kopalnie w regionie. Na południu znajduje się zamek Tormina, zdobywamy go bezproblemowo, rekrutujemy kolejne oddziały. Wybieramy się na południe - zdobywamy kolejny zamek - Dragonspire. Zawracamy, w naszych zamkach rekrutujemy wszystkie dostępne jednostki (więcej już tu nie powrócimy). Udajemy się na plażę i wsiadamy do łodzi. Żeglujemy na południowy-zachód, wpływamy w centrum wiru. Zostaniemy przeniesieni na północ. Lądujemy na najbliższej plaży, używamy teleportu. Zdobywamy kolejny zamek - Rockwarren, rekrutujemy kolejne wojska. Na południu znajduje się Hiil Fort, wpadamy tam na chwilkę i trenujemy wszystkie nasze jednostki - jeśli tego wymagają. Wyruszamy na wschód. Podczas naszej wędrówki starajcie się odwiedzać wszystkie miejsca, w których możemy podnieść statystyki, a także zatrudniać nowe jednostki. Następnie skręcamy na północ i na zachód. Nie opłaca się walczyć z potworami pilnującymi Boots of Speed, broni ich 670 Orc Chieftains, tak więc straty będą dość duże. Za to warto na chwilę do nich podejść - przyłączy się do nas 50 Wolf Raiders. Skręcamy na północ i podróżujemy jak najdalej w tym kierunku. Skręcamy na wschód w miejscu, w którym przejścia broni grupa Ogre Magi, zanim jednak zaczniemy z nimi walkę, wpadniemy w pułapkę sił wroga. Na szczęście są one stosunkowo małe i powinni-



śmy pokonać je bez większego problemu. Po raz kolejny odwiedzamy Hill Fort, skręcamy ponownie na wschód i walczymy z pilnującymi przejścia Cyklopami (jeśli pozostało wam jeszcze sporo czasu na wykonanie zadania (ponad 2 tygodnie), to skorzystajcie z dłuższej lecz bezpieczniejszej drogi - najpierw na południowy-wschód, później na północ (dodatkowo można zdobyć kilka przydatnych artefaktów). W rogu mapy, na północnym-wschodzie, znajduje się zejście do podziemi. Czuć stamtąd swąd Behemotów, oznacza to, że udajemy się w dobrym kierunku. Wchodzimy. Znajdujemy się w jaskini tych krwiożerczych bestii, jak widać gnieździ się tu całkiem spora rodzinka. Z okrzykiem na ustach ruszamy w ich stronę. Niespodziewanie zostaniemy zaatakowani przez duchy zmarłych ofiar Behemotów (130 Wightów), pomóżmy nieszczęśnikom na stałe odejść w zaświaty. Dopiero teraz przechodzimy do właściwej walki. Rodzinka okazała się naprawdę liczna, musimy stawić czoła 16 Anciet Behemothom. Jednak, w czasie naszej wędrówki zwerbowaliśmy dość silną armię, nie powinno być większych problemów. Gdy ostatnia z bestii padnie, możemy świętować zwycięstwo. Swoją drogą to chyba trochę nieetyczne wpadać tak komuś do jaskini i mordować całą rodzinę:-). No, ale czego można spodziewać się od barbarzyńcy....

Misja 18 (2)- Taming of the Wild

Cel - Zgładzić wszystkie potwory rozstawione na mapie
Poziom trudności - Trudna
Bonus - Najlepiej wybrać 30 Orc Chieftains

Mamy 4 miesiące na wykonanie zadania. Przyłączyło się do nas czterech uczniów - nie możemy pozwolić na śmierć żadnego z nich! W przeciwnym razie zostaniemy zdyskwalifikowani z konkursu. Nie ma sensu tracić czasu (nie ma go zbyt dużo), szybko zabieramy się do pracy, czyli wykonywania masowych egzekucji na niewinnych potworach :-). Przeciwnicy występują masowo na określonych terenach - te same rodzaje wojsk bronią określonego regionu. Najważniejszą rzeczą jest dokładne rozdzielenie obowiązków pomiędzy naszych Bohaterów. Każdy powinien pozbyć się przeciwników w swoim najbliższym otoczeniu, w ten sposób dość szybko ukończymy całą misje. Pamiętajcie, każdy z Herosów działa chwilowo na własną rękę, posiłki nie nadejdą zbyt szybko. Należy ostrożnie toczyć każde walki, nie pozwolić sobie na zbyt duże straty. Ważna jest również kolejność, z jaką atakujemy przeciwników - najpierw walczymy z tymi, którzy pilnują miejsc, w których można zatrudniać jednostki, następnie z tymi najsłabszymi (by zyskać trochę doświadczenia) i na koniec z tymi, które pilnują artefaktów, złota i kopalni. Nie zapomnijcie przypadkiem zgładzić tych, które nie pilnują niczego i kompletnie nam nie przeszkadzają - po prostu takie mamy rozkazy i musimy się ich trzymać. Zaczynamy od Klingona. Na początku przyjdzie się mu zmierzyć z wojowniczo nastawionym szczepem Goblinów o nazwie Utopia. Z ich pokonaniem nie powinno być większych problemów, zajmujemy pobliskie kopalnie kamienia i drewna. Kolejny nasz Heros - Gurnisson, zaczyna na północy, w okolicy opanowanej przez Wolf Raides z klanu Treth. Powoli i bez pośpiechu eliminuje najbliższe jednostki, zatrudnia Wilczych Jeźdźców. Grid, zaczyna na bagnistych terenach, opanowanych przez hordy Dragon Flies. Opanowanie okolicy nie powinno sprawić większego kłopotu. Ostatni z naszych bohaterów - Oris, zaczyna w południowo-wschodnim narożniku mapy i musi pokonać spore grupki Gryfów, które nawiedziły ten teren. Będzie to chyba najtrudniejsze zadanie jak do tej pory. Zawsze trzymajcie się jednej zasady, jeśli nasza armia poniosła w ostatnim starciu zbyt duże straty, jej siła ofensywna znacznie spadła, to warto poczekać do końca tygodnia i w odpowiednich miejscach zatrudnić nowe wojska (nie będzie tego zbyt dużo, ale zawsze podniesie siłę naszej armii). Raz jeszcze przypominam - nie możemy sobie pozwolić na stratę żadnego z naszych Bohaterów. Po opanowaniu terenów w pobliżu zamku, Klingor na chwilę do niego powraca (zauważyliście już pewnie, iż ponownie nie możemy wybudować Capitol, złoto, które odnajdziemy, będzie naszym głównym źródłem utrzymania, a także Tawerny). Rekrutuje jak najsilniejszą armię (warto poczekać do końca tygodnia) i wyrusza na północ - potyczka z 8 Zielonymi Smokami. Dotarliśmy na teren opanowany przez Ogry, jeśli walka ze smokami nie sprawiła nam większej trudności, to pokonanie Ogrów będzie czystą formalnością (najłatwiej wystrzelać je z dystansu). Szybko odwiedzamy na zachodzie czerwony namiot, a także zielony na wschodzie. Dzięki temu Oris będzie mogła kontynuować swoją misję i po pokonaniu wszystkich Gryfów, minąć czerwoną barierę i wyruszyć na zachód. Znajduje się tu kraina Orków, walka z nimi będzie naprawdę trudna, nie obejdzie się bez dużych strat własnych (przydatny okaże się czar Blind). Należy zachować dużo spokoju i rozwagi, często zatrudniać nowe jednostki. Również Grid może kontynuować swoją wędrówkę, po uporaniu się z wszystkimi Dragon Flies, mija zieloną barierę i udaje się na północny-wschód. Szybko znajdzie się w krainie opanowanej przez spore grupy Scorpicores i Manticores - walka z nimi naprawdę nie należy do łatwych i przyjemnych - nie szarżujcie, walczcie ostrożnie i powoli. Klingorem udajemy się na południe, pozbywamy się reszty Ogrów i w niedługim czasie dochodzimy do niebieskiego namiotu. Pomagamy Grid uporać się z Manticorami, opanowujemy cały teren i kierujemy się na północny-zachód. Grid udajemy się do zamku po posiłki. Najwyższy czas zająć się losami Gurnissona. Po pokonaniu Wilczych Jeźdźców i zatrudnieniu sporej ich liczby (było na to dość dużo czasu), mijamy niebieską barierę i wyruszamy na wschód, a następnie na północ. Posyłamy do piachu wszystkie Hell Houndy, odbijamy na zachód - znajduje się tu Hill Fort - trenujemy wszystkie możliwe jednostki. Grid po uzupełnieniu armii o nowych rekrutów, wchodzi do podziemi i zajmuje się rezydującymi tam Meduzami. Jej ostatnim zadaniem będzie pokonanie 15 Czarnych Smoków, nie ma z tym większego pośpiechu, może spokojnie się przygotować. Klingor wykańcza wszystkie Cyklopy (jeśli jego armia jest zbyt słaba i podejrzewacie, że może sobie nie poradzić z tak trudnym wyzwaniem - wróćcie do zamku, poczekajcie do końca tygodnia i zasilcie ją nowymi rekrutami). Następnie cofa się troszkę, skręca na zachód, przechodzi przez góry i eksterminuje wszystkie Golemy na południu. Gurnisson, po uporaniu się z Piekielnymi Psami, zawraca i kieruje się na wschód - do pokonania jest spora liczba Roc. Są one bardzo trudnymi przeciwnikami, w walce z nimi nie musicie się spieszyć - jest to ostanie zadanie, jakie ma wykonać Gurnisson (aby było łatwiej, powinien wrócić do zamku po wzmocnienia). Oris (mam nadzieję, że w końcu udało się jej uporać z hordami Orków), wsiada do łodzi i płynie stoczyć swoją ostatnią bitwę - grupą Water Elementals. Klingor wyrusza na zachód i oswobadza północno-zachodni region spod panowania Dendroid Guards. Teraz pozostało nam już tylko jedno zadanie do wykonania - pokonać grupy Behemothów na wschód od naszego zamku. Tę misję powierzamy któremuś z naszych Herosów, najsilniejszemu lub temu, który zakończył już swoje zadania i chwilowo nie ma nic do roboty. W zamku rekrutujemy silną armię (dodatkowo możemy przekazać armię od innych Herosów) i wyruszamy na wschód. Grupki są dość liczne, 6-12 jednostek w każdej, tak więc walka nie będzie należała do najłatwiejszych. Wierzę jednak, iż uda się wam je pokonać (zawsze można po raz kolejny powrócić do zamku po posiłki) i całą misję zakończyć sukcesem (albowiem na mapie nie powinny znajdować się żadne wrogie jednostki).



Misja 19 (3)- Clan War

Cel - Zniszczyć wszystkich wrogich Herosów, zająć wszystkie wrogie zamki
Poziom trudności - Bardzo trudna
Bonus - Najlepiej wybrać 5 Cyclopes

Jesteśmy coraz bliżej finału. W tej misji musimy pokonać pozostałych trzech uczestników. Każdy z nich dysponuje bardzo silnym Herosem, również pretendującym do tronu królestwa. Siły niebieskich poprowadzi Yog, na czele zielonej armii znajduje się Jabarkas, a siwym przewodzi Shiva. Każdy z nich jest trudnym przeciwnikiem, jeśli pojawi się w naszej okolicy może oznaczać to poważne kłopoty. No, ale nas nie jest tak łatwo wystraszyć i zniechęcić. Szybko zabieramy się do pracy, budujemy własną potęgę. W naszym zamku po raz kolejny nie możemy budować City Hall i Tawerny. Już się do tego przyzwyczailiśmy, tak więc nie powinno przysporzyć to wam większych problemów (większość złota zbieramy na mapie). Jak najszybciej opanowujemy teren w pobliżu naszego miasta. Na początku do ataku rzucamy tylko Klingora, jedynie jego armia będzie mogła coś wskórać. Na wschodzie znajduje się niebieski namiot, szybko go odwiedzamy. Wyruszamy na zachód, zajmujemy neutralny zamek - Bocc (co ważne można wybudować



w nim Tawernę i Capitol). Z początkiem nowego tygodnia, rekrutujemy w naszych zamkach wszystkie możliwe jednostki i powierzamy je naszym pozostałym trzem Herosom. Rozjeżdżamy się nimi na północ, zachód i południe, zajmując wszystkie możliwe kopalnie, zbierając surowce i złoto. Najsłabszego warto wysłać na północ - znajduje się tam łódka, dzięki której można zwiedzić okoliczne wody, zbierając przy tym sporo cennego surowca. W ciągu miesiąca powinniśmy opanować cały okoliczny teren (po tej stronie gór), odwiedzić wszystkie miejsca i zdobyć sporo doświadczenia, pokonując broniące je kreatury. Najwyższa pora wyruszyć z ofensywą. Klingor rekrutuje wszystkie możliwe wojska (przez cztery tygodnie powinna uzbierać się całkiem niezła armia) i obejmuje nad nimi dowództwo. Na wschód od zamku Bocc znajduje się wejście do podziemi. Od tego momentu zaczyna się naprawdę trudna rozgrywka. Przeciwnicy wcale nie mają zamiaru pozostać bierni, nie będą spokojnie czekać aż przyjdziemy ich zgładzić. Prawdopodobnie szybko ruszą do ofensywy i jest również wielce prawdopodobne, że ruszą na nasz zamek, ale inna drogą! Bez problemowo oddadzą nam swoje miasta, ale w zamian zajmą nasze! I tu pojawia się problem. Nie możemy stracić żadnego z naszych Herosów. Przez ok. 2 tygodnie po wyruszeniu Klingora, pozostaną oni bezbronni, zdani na łaskę przeciwnika. W tym okresie należy bardzo uważać. Najlepiej zebrać ich wszystkich w pobliżu jednego z naszych zamków, a w momencie, kiedy zauważymy, że w naszym kierunku przemieszcza się potężna armia wroga, należy ratować się ucieczką. Raz jeszcze podkreślę - zamek stracić możemy (najwyżej później odbije go Klingor), śmierć jednego z naszych Bohaterów oznacza automatyczną porażkę. W momencie, w którym Klingor wyruszy z ofensywą, drugiemu najsilniejszemu z naszych Herosów przekazujemy wszystkie jednostki. Do niego będzie należało zadanie obrony naszych ziem przed ewentualnym (i niezbyt silnym) napastnikiem. W tym samym czasie Klingor wciąż prze do przodu. Po wejściu do podziemi porusza się na zachód - znajduje się tu neutralny zamek - Blindroot (praktycznie bez obrońców). Po jego zdobyciu szybko odbijamy na północ, wychodzimy z tuneli tuż przy zamku niebieskiego Lorda - Strongglen. Pokonujemy obrońców i niebieskich Herosów, którzy ewentualnie mogą znajdować się w jego pobliżu. Skręcamy na północ. Po kilku dniach podróży dotrzemy do drugiego (i ostatniego) zamku niebieskich - House Telez. Jeśli podczas walk o zamki nie zgładziliśmy Yoga, to możecie być pewni, że za chwilę się on zjawi i podejmie próbę odbicia swoich posiadłości. W okolicy pozostajemy przez tydzień, jeśli przez ten czas uda nam się utrzymać zamki, będzie oznaczać to, iż niebieski lord został pokonany. Wzmacniamy naszą armię nowymi rekrutami i wyruszamy na południowy-zachód, wchodzimy na terytorium należącym do zielonego lorda. Po dość długiej, kilkudniowej podróży powinniśmy dotrzeć pod mury zamku House Delab. Szybko go zdobywamy i wyruszamy na wschód - ostatni zamek, Hartgrim. Po pokonaniu obrońców, postępujemy w sposób identyczny jak poprzednio, czekamy 7 dni (przez ten czas patrolując okolicę), aż otrzymamy komunikat, że zielony lord został pokonany (no, chyba że w międzyczasie zajął on któryś z naszych zamków, wtedy wyruszamy z odsieczą). Wchodzimy do podziemi (wejście przy zamku Hartgrim), kierujemy się na wschód, przy zamku Blindroot odbijamy na południe. Wychodzimy na powierzchnię, w pobliżu zamku siwych - Rovener, atakujemy zaskoczonego przeciwnika (powiedzenie, że zjawiliśmy się "jak z pod ziemi" będzie w tym przypadku chyba najbardziej trafne :-). Szybko wyruszamy na południe, znajduje się tu ostatni zamek siwych (i ogólnie ostatni) - House Vilmit. Jeśli uda się nam go zdobyć, to już praktycznie jesteśmy zwycięzcami. Wystarczy teraz tylko wybić ostatnich Herosów wroga i w razie potrzeby odbić utracone zamki. Panie i panowie, przed nami wielki final!

Misja 20 (4)- For The Throne

Cel - Zniszczyć wszystkich wrogich Herosów, zająć wszystkie wrogie zamki
Poziom trudności - Bardzo trudna
Bonus - Najlepiej wybrać artefakt Lion's Shield of Courage

Mamy trzy miesiące na pokonanie władcy i całej jego świty. Nie jest to dużo, trudno będzie w tym czasie zebrać potężną armię. Sam Duke Boragus jest niesamowicie potężny (wszystkie statystyki prawie na 30 poziomie), tak więc czeka nas naprawdę trudna walka i wielkie wyzwanie. Klingor szybko zabiera się do roboty, w ciągu pierwszego tygodnia zajmuje wszystkie kopalnie (aby wzmocnić siłę jego armii, warto przekazać mu wszystkie jednostki od pozostałych Herosów, a także zakupić Balistę). Wraz z początkiem drugiego tygodnia, rekrutujemy wszystkie jednostki, przekazujemy je Klingorowi i wyruszamy na północ. Strażnica nie jest zbyt dobrze strzeżona, nie powinno być większych problemów. Szybko opanowujemy cały teren. Szczególną uwagę należy zwrócić na kilka miejsc, które będziemy musieli odwiedzać dość często i regularnie: po pierwsze Hill Fort na północnym-wschodzie - trenujemy w nim wszystkie nasze jednostki, które tego wymagają, po drugie, na miejsca, w których możemy zatrudniać wojsko (do tego celu wykorzystujemy naszych pozostałych Herosów, w ten sposób w krótkim czasie zbierzemy dość silną armię. Na północy znajduje się zamek neutralny - Kragg, na północny-wschód, kolejny - Morganheim. Jak najszybciej powinniśmy przejąć kontrolę nad Jaskiniami Behemothów - dodatkowe 4 jednostki na tydzień. Kontynuujemy rozbudowę naszych zamków, naszymi Herosami regularnie odwiedzamy miejsca, w których można zatrudniać wojska. Spokojnie zbieramy potężną armię. Niestety, przeciwnik nie pozostanie bierny i po około miesiącu spróbuje nas zaatakować. Będzie to dla nas próba i znak, jeśli przetrzymamy pierwszy atak, od razu ruszamy z kontratakiem. Do tego potrzeba będzie naprawdę silnej armii. Dużą rolę odegrają wszystkie zatrudniane przez nas jednostki. Kolejnym utrudnieniem jest fakt, iż jeden z Herosów wroga (jest duże prawdopodobieństwo, iż to on wyruszy na nas z pierwszym atakiem), jest znakomicie wyszkolony, dysponuje potężnymi artefaktami. Jeśli uda się nam go pokonać i zdobyć artefakty, to już możecie się czuć zwycięzcami. Dzięki artefaktom, nasze statystyki osiągną wręcz niespotykane rozmiary. Teraz możemy zmierzyć się choćby z samym diabłem, tak więc Duke Boragus, nie będzie stanowił dla nas najmniejszego problemu. Szybko przebywamy bagna i wyruszamy na południowy-wschód. Mijamy strażnicę i w ciągu kilku dni stajemy pod murami pierwszego zamku wroga - Rockwarren. Obrońcy nie powinni stawiać większego oporu. Szybko, nim wróg zdąży przygotować się do obrony, wyruszamy na wschód - odwiedzamy niebieski namiot i odbijamy na północ, kolejny zamek przeciwnika - Battlement. Jeśli trzeba, to sprowadzamy posiłki z naszych zamków, przegrupowujemy naszą armię i ruszamy z ostatecznym atakiem. Wyruszamy na północ, mijamy niebieską strażnicę, w ciągu kilku dni zajmujemy kolejny zamek - Cragmoor i dochodzimy pod mury ostatniej fortecy wroga - Terminy. To właśnie tutaj jak szczur chowa się Duke Boragus. Przygotujcie się do ostatniego ataku. Nacieramy z furią. Nie można korzystać z magii, lecz nam to i tak nie robi już różnicy. Mamy tylko jeden cel, jedna myśl plącze się nam po głowie - zwyciężyć. I prawdopodobnie się to nam uda. Umarł król, niech żyje Król!



Kampania 5 - Playing with Fire

Misja 21 (1)- Farming Towns

Cel - Zniszczyć wszystkich wrogich Herosów, zająć wszystkie wrogie zamki lub zgładzić wszystkie potwory rozstawione na mapie
Poziom trudności - Bardzo łatwa.

Bonus - Najlepiej wybrać artefakt Quiet Eye of the Dragon

Wcielamy się w młodą wiedźmę - Adrienne. Po otrzymaniu nauk w Erathia, wraca ona do swojego ojczystego kraju, Tatali. Niestety nie przypomina on już tego, co pamiętała ze swojej młodości. Większość miast zniszczona, brak ludności okolicznej i wszechobecni umarlacy, naprowadzają Adrienne na trop Nekromaty. To właśnie on urządził sobie w Tatalii krwawe żniwa, powiększając tym samym zastępy swojej armii. Nie możemy pozwolić mu kontynuować dzieła, jesteśmy jedyną iskierką nadziei dla naszej ojczyzny! Szybko zabieramy się do pracy. Blisko na zachodzie, znajduje się kolejny zamek - Kanan, zajmujemy go jeszcze w pierwszym tygodniu. Odwiedzamy niebieski namiot, który znajduje się na północ od zamku Brastleten. Na północnym-zachodzie zdobywamy kolejny słabo broniony zamek - Highcastle. Przez ok. tydzień zbieramy troszkę silniejszą armię i wyruszamy, by kompletnie i dokładnie opanować północne tereny. Zajmujemy wszystkie kopalnie, zbieramy złoto, a także zdobywamy zamek Castellatus, który znajduje się na północnym-wschodzie. Dodatkowo możemy odbić naszego Herosa z więzienia (północno-wschodni narożnik mapy). Jego doświadczenie przyda się nam w kolejnych misjach. Dopiero teraz, gdy wszystkie tereny położone po wschodniej stronie gór należą do nas, możemy wyprowadzić jakąś akcję zaczepną przeciwko naszemu rywalowi. Na południe od zamku Kahan znajduje się chata jasnowidza. Jeśli współczynnik ataku któregoś z naszych bohaterów wynosi przynajmniej 10, to będzie się on mógł nauczyć zaawansowanej Taktyki. Rekrutujemy jak najsilniejszą armię. Dowództwo nad nią powierzamy najsilniejszemu z naszych Bohaterów, wyruszamy na północ i atakujemy strażnicę, znajdującą się na północny-zachód od zamku Highcastle. W tym samym czasie rozpoczynamy przygotowania do stworzenia drugiej, znacznie słabszej armii. Przekroczy ona strażnice na południowy-zachód od

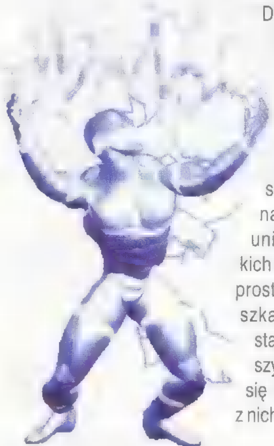
zamku Kanan i jej głównym zadaniem będzie opanowanie neutralnych (prawdopodobnie) fortec (północny-zachód - Marshohoke, południowy-zachód - Marshank). Równocześnie nasza podstawowa armia wchodzi na terytorium wroga. Jak najszybciej dochodzimy pod mury pierwszego z zamków wroga - Hermit Cove (na zachodzie). Po jego zdobyciu możemy odwiedzić chatę jasnowidza na południu - za nieduże ilości surowców, nasz Hero zostanie nauczony całkiem przydatnego czaru - Chain Lightning. Kontynuujemy naszą ofensywę, kierujemy się na północny-zachód. W okolicach narożnika mapy, nasza armia natknie się na kolejną fortecę nieprzyjaciela. Na północ od niej, znajduje się niebieska bariera (można się tam dostać teleportem, który znajduje się na południu), zdobędziemy kilka artefaktów i dość duże ilości złota). Sama walka o Deadfall nie powinna trwać zbyt długo. Wysyłamy do piachu wrogich Bohaterów, którzy kręcą się w okolicy.

Misja 22 (2)- March of the Undead

Cel - Przejąć kontrolę nad wszystkimi miejscami, w których możemy rekrutować jednostki
Poziom trudności - Trudna
Bonus - Najlepiej wybrać 5 Dragon Flies

Czeka nas niezwykle trudne (a przynajmniej pracochłonne) zadanie, na szczęście mamy aż 7 miesięcy na jego wykonanie. To jest najnudniejsza i najbardziej żmudna misja, z jaką przyszło się nam do tej pory zmagać. Musimy odwiedzić olbrzymią liczbę miejsc, pokonując przy okazji jednostki ich broniące. Z pomocą w naszej walce, przyjdą nam wszystkie wolne, sprzymierzone oddziały, rozstawione na mapie. Akceptujemy pomoc 50 Gnoll Marauders i 30 Lizard Warriors, którzy znajdują się w naszej okolicy. Podróżując na wschód, zasilimy nasze szeregi o 15 Dragon Flies. Na południowym-zachodzie chęć przyłączenia wyrazi kolejnych 50 Gnoll Marauders i 30 Lizard Warriors. W ten oto sposób stoimy na czele całkiem silnej armii. Bez strachu atakujemy strażnicę na wschodzie, broniących ją umarlaków pokonamy bez większego wysiłku. Przed upływem 7 dni zdobywamy nasz pierwszy zamek - Marshwall. Szybko kontynuujemy nasze podboje. Chwilowo odpuszczamy sobie kopalnie, jak najszybciej poruszamy się na wschód. Mijamy następną strażnicę i zdobywamy kolejny zamek - Scarlum i kolejny w południowo-wschodnim rogu mapy - Deadwood. Będziemy rozbudowywać tylko dwa z nich, na rozbudowę wszystkich trzech nie starczy nam złota i surowców (przynajmniej na razie). Po woli opanowujemy okolice naszych zamków, zajmujemy kopalnie, miejsca w których możemy rekrutować wojsko. W pobliżu zamku Deadwood warto przeszukać Dragon Fly Hive - czeka nas walka z Ważkami, ale w nagrodę przyłączą się do nas całkiem silne Wyverny. Podobnie jak w misji 14, nim skupimy się na głównym celu naszej misji, musimy unieszkodliwić wszystkich przeciwników, ot po prostu, by nam nie przeszkadzali. Przeciw nam stanęło dwóch Lordów, szybko przygotowujemy się do ataku pierwszego z nich. Zbieramy dość silną armię i wyruszamy na północ od zamku Deadwood. Mijamy barierę i w krótkim czasie dochodzimy do pierwszego z zamków - Deadfall. Po jego zdobyciu natychmiast kontynuujemy ofensywę, wyruszamy drogą na północ i zajmujemy ostatnią fortecę wroga - Silt. Pierwszy przeciwnik unicestwiony, z drugim nie pójdzie już nam tak łatwo. Uzupełniamy armię posiłkami z naszych zamków (ich sprowadzenie zajmie trochę czasu) i udajemy się w kierunku wejścia do podziemi, na wschód od miasta Silt. Jak najszybciej poruszamy się na północny-zachód, dopiero na końcu korytarza, odbijamy na zachód i wychodzimy z tuneli. Znaleźliśmy się w północno-zachodnim regionie mapy. Do zdobycia mamy 4 wrogie fortece, bronione przez dość dobrze wyszkolonych Herosów (mieli sporo czasu, by przygotować się na nasze przybycie). Podróżując drogą na wschód, szybko dojedziemy pod mury pierwszego z miast - Hermit Cove (uwaga na zasadzkę przed zamkiem!). Na północy znajduje się kolejne - Edgewater i daleko na wschodzie - Stillbog. Po zajęciu tego ostatniego, szybko zawracamy i udajemy się na południowy-zachód. Znajduje się tu ostatnia z fortec naszego rywala - Backwater. Dzięki temu, iż poruszamy się drogą, szybko do niej dotrzemy. Jest ona najsłabiej chronionym miastem wroga, tak więc z jej zdobyciem nie powinno być żadnego kłopotu. Ostatni przeciwnik został przez nas pokonany, możemy skupić się na głównej części naszej misji, czyli opanowaniu wszystkich miejsc, w których możemy zatrudniać jednostki. Będzie z tym naprawdę wiele pracy. Obrońcy nie są zbyt wymagający, nasze armie wcale nie muszą być jakoś niesamowicie potężne. Z każdego naszego zamku wyrusza Heros, który powoli, lecz dokładnie, będzie opanowywał teren. Dodatkowo warto zwrócić uwagę na kilka spraw. Starajmy się, aby wszyscy nasi Herosi odwiedzali jak największą ilość miejsc, w których można podnieść statystyki, a także zdobywali jak najwięcej doświadczenia - aż sześciu z nich będzie towarzyszyć nam w dalszych misjach. Dość daleko, na północ od zamku Marshwall, znajduje się niebieski namiot. Po jego odwiedzeniu, będziemy mogli przekroczyć strażnicę znajdującą się w północno-zachodnim narożniku mapy (trochę złota i surowców). Na południowy-wschód od miasta Scarlum odnajdziemy fioletowy namiot, dzięki temu będziemy mogli przekroczyć fioletową strażnicę znajdującą się na wschód od zamku Edgewater (trochę złota, a także 4 miejsca, w których możemy podnieść nasze statystyki). Warto odwiedzić niektóre chatki jasnowidzów i wykonać zlecone przez nich zadania. W chatce na południe od zamku Marshwall dostaniemy zlecenie zabicia Żywiołaków ognia, w nagrodę zostaniemy nauczeni czaru Inferno. Jasnowidz, znajdujący się na południe od fortecy Edgewater, nauczy nas bardzo przydatnego czaru - Town Portal, gdy tylko pokonamy grupkę Żywiołaków Wody. Na zachód od zamku Silt, jasnowidz odda nam artefakt Speclum, gdy tylko dostarczymy mu 50 Kryształów. Jeśli dostarczymy go do jasnowidza mieszkającego na północ od Marshwall, nauczy nas on czaru Prayer. Dodatkowo możemy wykonać quest zlecony przez jasnowidza, mieszkającego na północny-wschód od Silt - za pokonanie legionu Water Elementals, przyłączy się do nas armia 1000 Gnoll Marauders (chociaż skoro byliśmy w stanie pokonać Żywiołaków Wody, to takie wzmocnienie nie przyda się nam zbytnio). Nie zapomnijcie dokładnie przeszukać podziemii, znajduje się tam wiele miejsc, które musimy sobie podporządkować. Trochę problemów może być z pokonaniem hord Bone Dragons, pilnujących południowych korytarzy (wystarczy poczekać klika tygodni, zatrudnić silną armię i wysłać jakiegoś silnego Herosa). Przed ostatecznym wykonaniem naszej misji, warto poświęcić jeszcze trochę czasu na trening naszych Bohaterów - podnieść statystyki, zdobyć jeszcze trochę doświadczenia, odwiedzić gildie magii i nauczyć się przydatnych czarów, im bardziej się do tego przyłożymy, tym łatwiejsze zadanie będzie nas czekało w misji kolejnej.

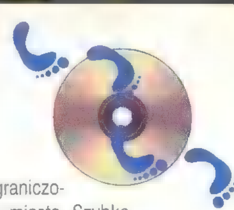




Misja 23 (3)- Burning of Tatalia

Cel - Zniszczyć wszystkich wrogich Herosów, zająć wszystkie wrogie zamki
Poziom trudności - Niesamowicie trudna
Bonus - Najlepiej wybrać 5 Basilisk

No i dotarliśmy do finału. Przed nami kolejna bardzo trudna misja, dłuższa nawet od swojej poprzedniczki. Musimy uporać się z czterema wrogimi Nekromatami, okupującymi ten teren. Dodatkowo możemy wykonać zadanie zlecone przez jasnowidzów - nagroda jest warta walki - artefakty Tome of Fire Magic i Tome of Earth Magic przydadzą się w ostatecznym pojedynku z rycerzami ciemności. Zaczynamy od odwiedzania Hut of the Magi, dzięki temu naszym oczom ukaże się spora część mapy. Sami przyznacie, iż teren na którym odbywa się walka jest olbrzymi, czeka nas długa rozgrywka. Grupujemy nasze jednostki. Słabsi Herosi przekazują armie silniejszym, w ten sposób powinniśmy stworzyć trzy przeciętne armie, dowodzone przez silnych Herosów. Dwójka z nich wybiera się na północ, trzeci (najlepiej niech będzie to Adrienne) na zachód. Mimo iż nasze armie nie są zbyt liczne, siła ich uderzenia jest stosunkowo duża - najlepiej wykorzystywać magię. Przyłączamy do nas wszystkie oddziały Gnoll Marauders i Lizard Warriors, rozstawione na mapie, staramy się rekrutować jak najwięcej jednostek. Trójka naszych słabszych Herosów będzie miała za zadanie podążać za tymi silniejszymi (dwóch na północ i jeden na zachód), zbierać złoto, surowce i zajmować kopalnie (których obrońców wykończyły nasze najsilniejsze oddziały). W ten sposób dość szybko będziemy posuwać się naprzód, ta gra jest swoistym wyścigiem - jeśli się nie pospieszymy, przeciwnik zwerbuje potężną armię i rzuci się nam do gardła. Blisko na północy zajmiemy nasz pierwszy zamek Sehithwa (w zasadzie jest to wioska, trzeba będzie budować go od podstaw). Surowców i złota mamy sporo - należy dokładnie rozbudowywać wszystkie nasze zamki (a w najbliższym czasie będziemy mieli ich przynajmniej kilka). Jeden z naszych silnych Herosów wyrusza na północ, szybko zajmuje zamek Aseranton (po drodze zatrudniając Lizard Warriors), zawraca na południe i schodzi do podziemi. Tymczasem drugi z naszych Bohaterów, którzy uczestniczyli w zdobyciu zamku Sehithwa, wybiera się na zachód. W pobliżu mieszkańców niepokoi mała grupa Bone Dragons, szybko zgładzamy bestie. Dzięki temu będziemy mogli przekroczyć barierę w pobliżu zamku, korzystamy z teleportu i zostajemy przeniesieni pod mury fortecy LostMoor. Oczywiście natychmiast ją zajmujemy. Następnie opanowujemy pobliski teren i na koniec ponownie używamy teleportu. Czas dokładnie przyjrzeć się poczynaniom Adrienne. Wciąż kierujemy się na zachód, toczymy dość trudną walkę o strażnicę wroga (silna magia ofensywna to podstawa). Z naszej strażnicy zabieramy wszystkie jednostki - udało się nam stworzyć całkiem silną armię. W ciągu dnia zajmujemy zamek Rakops. Kierujemy się na północny-



zachód (jeśli chcemy poruszać się drogą, musimy pokonać 500 Vampire Lords, chyba rozsądniej będzie zawrócić i nadłożyć trochę drogi). Pokonujmy kolejne oddziały wroga broniące posterunku, ponownie zabieramy wszystkie jednostki z naszej strażnicy. Nasza armia zaczyna rosnąć w siłę. Wróćmy na chwilkę do naszego Herosa, który znalazł się w podziemiach. Szybko poruszamy się na północ i zajmujemy pierwszy z zamków wroga - Coldsoul. Prawdopodobnie będzie on słabo broniony, przeciwnik nie spodziewał się tak szybkiego ataku z naszej strony. Eliminujemy wrogich bohaterów, znajdujących się w pobliżu zamku i szybko podróżujemy na południowy-wschód. Po dość długiej podróży znajdziemy wyjście z podziemi. Znajdziemy się we wschodniej części mapy. Blisko na północy znajduje się kolejna forteca wroga - Thanel Falls. Z jej zdobyciem również nie będzie problemów. Teraz sprawy troszkę się komplikują, na wschodzie znajduje się ostatni zamek pomarańczowego Nekromaty, lecz jest on dobrze broniony, prawdopodobnie będziemy zmuszeni zawrócić po posiłki. Gdy odpowiednio wzmocnimy naszą armię, wracamy i zdobywamy Coldreign (to będzie naprawdę trudna walka, warto się do niej dobrze przygotować). Jeden przeciwnik wyeliminowany, pozostało jeszcze trzech! Na południe od Thanel Falls, między górami, znajduje się neutralna forteca - Terisan. Jest ona słabo broniona, możemy ją zdobyć - ot kolejny stały dopływ złota. Znowu przyjrzyjmy się poczynaniom Adrienne. Wciąż kierujemy się na zachód, jak najszybciej musimy dotrzeć do naszych strażnicy (nim zrobią to siły wroga). Po raz kolejny przejmujemy oddziały tkwiące na posterunkach. Nasza armia to prawdziwa potęga, chwilowo żaden wróg się nam nie oprze! Po minięciu pierwszej naszej strażnicy udajemy się na północ i zajmujemy zamek Nylstroom. W pobliżu kopalni Sulfru przyłączy się do nas grupa 30 Basiliskow (nie widać ich na mapie, trzeba podejść i przeszukać teren). Nie ustajemy w naszych podbojach, na północy znajduje się ostatnia forteca w regionie - Plymtree. Po jej przejęciu zawracamy, zabieramy wojska z naszej drugiej strażnicy i uderzamy na zamek Warrenton. W tym czasie Heros, który zdobył Terisan, kieruje się na północ, po długiej podróży powinien dotrzeć do zamku Ghanzi. Odbijamy na zachód. Trzeci z naszych Herosów wyrusza na zachód, powinien posuwać się w kierunku Adrienne. Przy okazji mógłby wypełnić zadania zlecone przez jasnowidzów. Na zachód od zamku Thanel Falls, w zamian za nieduże ilości surowców i 5000 złota, otrzymamy artefakt Sword of Hellfire. U jasnowidza, którego siedziba mieści się na północ od miasta Lostmoor, możemy go wymienić na Tome of Fire Magic. Kolejne zadanie zleci nam jasnowidz mieszkający na północ od Lostmoor. W zamian za dostarczenie mu Armor of Wanders otrzymamy Tome of Earth Magic. Pokonujemy grupkę Hydr Chaosu w pobliżu domu naszego zleceniodawcy - posiadają one artefakt którego potrzebujemy. Wracamy do jasnowidza i dobijamy targu. Księgi magii okażą się bardzo pomocne. Czary Implosion, czy też np. Meteor Shower znacznie wzmocnią siłę ofensywną naszych Bohaterów. Wracamy do Adrienne. Po zdobyciu Warrenton skręcamy na południe. Mijamy strażnicę wroga i uderzamy na kolejny zamek Nekromatów - Agony. W jego pobliżu (na północy) znajduje się wejście do podziemi. Warto zapamiętać to miejsce i jak najszybciej wysłać tam jednego z naszych Herosów (musi być on dość silny, najlepiej do tego celu będzie nadawał się ten, który właśnie zdobył księgi magii). Tymczasem Adrienne odbija na zachód, szybko przemieszcza się drogą i dochodzi do kolejnego zamku Nekromaty - Ghostwind. Po jego zdobyciu warto rozejrzeć się trochę po okolicy, odwiedzić miejsca, w których można podnieść statystyki, unicestwić wrogich Herosów, którzy ewentualnie mogą znajdować się w pobliżu. Wróćmy do losów Herosa, który niedawno zdobył zamek Ghanzi. Cofamy się kawałek i kierujemy na północny-zachód, podążając wypalonym pasem ziemi. Dość szybko odbijamy na północ, kierując się droga dojdziemy pod mury Bangasson. Zdobywamy, uzupełniamy ewentualne straty i odbijamy na zachód. Bardzo szybko natrafimy na kolejny z zamków Nekromaty - Sanctum. Na zachodzie znajduje się kolejny zamek - Shadow Keep. To jeszcze nie koniec podbojów w tym regionie. Podróżujemy drogą na południowy-zachód, szybko zajmiemy fortecę Zipfel. Jesteśmy coraz bliżej zwycięstwa! I ten region udało się nam opanować. Wybieramy się drogą na północny-zachód, wchodzimy do podziemi. Przemieszczamy się na południe, dość szybko dotrzemy i zajmiemy zamek Tougane. Zawracamy i zajmujemy fortecę znajdującą się w północno-zachodnim regionie podziemi - Djibo. Ostatnim ważnym celem, jaki stawiamy przed tym Bohaterem, będzie zajęcie zamku Dark Eternal. Podróżując na południowy-wschód, szybko dotrzemy w jego pobliże. Po raz kolejny powracamy do naszego Herosa, który zdobył księgi z czarami. Na zachód od Agony znajduje się forteca Kuruman, jej zajęcie nie sprawi większych problemów. Wchodzimy do podziemi. Podróżując drogą na północny-zachód dotrzemy do fortecy Hounde. Po jej zdobyciu zawracamy na południowy-wschód, niedaleko od wyjścia z podziemi znajduje się jeden z ostatnich zamków wroga - Rundu. Najtrudniejsza część rozgrywki już za nami. W tej chwili zwycięstwo jest na wyciągnięcie ręki. Cały kontynent znajduje się pod naszą kontrolą. Do zajęcia pozostało nam już tylko 5 zamków, rozsianych po okolicznych wyspach. Do tego zadania wybieramy jednego z naszych Bohaterów, rekrutujemy przeciętnie silną armię i ruszamy do łodzi. Pozostali Herosi powinni zająć się eksterminacją ewentualnych niedobitków przeciwnika, którzy jeszcze znajdują się na kontynencie, ewentualnie odbić zamki, które straciliśmy podczas którejś z wielu potyczek. Szybko ładujemy się do łodzi i płyniemy w kierunku największej wyspy znajdującej się na zachodzie, na północ od miasta Nylstroom. Do zdobycia mamy dwa zamki - Grave Raven na południu i Terminus, w północnej części wyspy. Wracamy na statek. Kolejna mała wysepka znajduje się na południowym-zachodzie od zamku Warrenton. Lądujemy na plaży i w ciągu kilku chwil zajmujemy fortecę Nokaneng. Czeka nas ostatnia morska podróż, na dalekiej północy znajduje się ostatnia z wysp, które musimy sobie podporządkować. Do zdobycia pozostaną nam dwa zamki Andara i dalej na północy Caprivi. I to jest już koniec! Imperium Nekromatów legło w gruzach, zostanie pokryte przez bezgraniczne bagna Tatalii. Lord Hart padł pokonany. Pozostaje tylko pytanie - pokonaliśmy sługę zła czy też może wielkiego rycerza? Jak osądzą nas potomni?

Kampania 6- Foolhardy Waywardness

Misja 24 (1)- Lost at Sea

Cel - Wybudować w zamku Drago Breach stolicę
Poziom trudności - Łatwa
Bonus - Najlepiej wybrać trening dający +3 do cech ataku

Uzyskaliśmy dostęp do ostatniej, szóstej kampanii. Tym razem głównym bohaterem wydarzeń, jakie przyjdzie nam przeżywać, jest Christian. Podczas sztormu jego statek roztrzaskał się o skały, ledwo żywy Christian dotarł do jednej z wysp. Niestety (a raczej na szczęście) nie jest ona bezludna - zamieszkują ją wyjątkowo prymitywne plemiona. Trzeba będzie zrobić wszystko, by odnaleźć powrotną drogę do domu. A miały to być tylko wakacje... Jak przystało na ostatnią kampanię, poziom trudności jest dość wysoki. Prócz nas na wyspie znajdują się 3 inne plemiona, wszystkie wrogo nastawione i bardzo agresywne. Jak najszybciej musimy wziąć się do pracy, zebrać armię będącą w stanie pokonać wroga albo przynajmniej umożliwić nam przeżycie! Przyłączamy do naszej armii grupki Goblinów. Zawsze to jakaś armia na początek, ułatwi nam zdobywanie okolicznych kopalni. Szybko zajmujemy pobliską wioskę - Hartgrim, jej rozbudowa jest mocno ograniczona, szybko musimy poszukać innego miasta. Szybko zajmujemy kopalnie drewna na północy I zbieramy jak najwięcej surowców potrzebnych do rozbudowy zamku. Wybieramy się drogą na południe, staramy się rekrutować jak najwięcej jednostek. Zabieramy artefakt Helm of Chaos, który znajduje się na zachodzie, stopniowo opanowujemy resztę terenu, próbujemy zebrać jak najliczniejszą armię. Najpóźniej na początku czwartego tygodnia wyruszamy na północ. Najtrudniejsze będzie pierwsze starcie. Na rozstaju dróg wybieramy tę prowadzącą na północny-zachód, już po kilku metrach znajdziemy znakomity artefakt - Lion's Shield Of Courage. Używamy teleportu - nie zostaniemy przeniesieni zbyt daleko, szybko podążamy drogą na północny-wschód. Dojdziemy do najważniejszego zamku w regionie - Deadwood. Jego zdobycie pełni kluczową rolę dla całej rozgrywki. Jest to jedyne miejsce, w którym możemy wybudować Tawernę i zatrudniać nowych Herosów. Żaden z naszych konkurentów nie może tego robić. Tak więc wystarczy nam utrzymać zamek, zebrać w miarę silną armię, wyszukać i wysłać do piachu bohaterów wroga. Ponieważ przeciwnik nie będzie mógł rekrutować nowych, już mamy wygraną misję! Wystarczy powoli zebrać troszkę silniejszą armię i uderzyć na fortecę wroga. Zamek niebieskich, Tormina, znajduje się na zachodzie (dość słabo broniony), forteca zielonych mieści się na północnym-wschodzie (tu już napotkamy trochę większy opór). W ten oto sposób pokonaliśmy przeciwników i zostaliśmy sami na mapie. Możemy się skupić na naszym podstawowym celu - wybudowaniu stolicy. Na północ od Deadwood znajduje się kolejny teleport. Przeniesie on nas do małej doliny, od razu będziemy zmuszeni stoczyć walkę z dużą ilością Diamond Golems (tak więc nasza armia musi być dość silna). W nagrodę będziemy mogli zabrać przydatny (jak to się za chwilę okaże) artefakt - Inexhaustible Cart of Ore. Znów używamy teleportu, podróżujemy drogą na południowy-wschód. Po okazaniu artefaktu, który przed chwilą znaleźliśmy, będziemy mogli przekroczyć barierę i kontynuować naszą wędrówkę na południe. Nie otwierajcie Pandora Box, która znajduje się w pobliżu - uniknięcie straty złota i wszystkich surowców. Dość szybko dojdziemy do celu naszej wędrówki - zamku Drago Breach. Szybko go zajmujemy i rozpoczynamy rozbudowę. Wybudowanie Capitol zajmie ok. tygodnia. W tym czasie warto podnieść w odpowiednich miejscach statystyki, wykonać niektóre z zadań, jakie zlecą nam rozsiani po plażach jasnowidzowie. Za dostarczenie im potrzebnych artefaktów Christian zostanie sowicie wynagrodzony. Zdobyte doświadczenie i umiejętności zaprocentują w przyszłych misjach.

Misja 25 (2)- Their End ot the Bargain

Cel - Zniszczyć wszystkich wrogich Herosów, zająć wszystkie wrogie zamki
Poziom trudności - Bardzo łatwa
Bonus - Najlepiej wybrać trening dający +2 do siły czarów

Niestety nasi sprzymierzeńcy oszukali nas. Mimo iż wybudowaliśmy stolicę, nie okazali nam żadnego szacunku i najwyraźniej wcale nie mają zamiaru pomóc nam w powrocie do domu! Wiedziałem, że tym dzikusom nie można ufać. Na szczęście możemy się na nich odegrać. Jedno z plemion, z którym walczyliśmy w misji poprzedniej, zaoferowało nam ciekawy układ - my pokonamy naszych byłych sprzymierzeńców, oni udostępnią nam statek, którym będziemy mogli wrócić do domu. Układ dość sprawiedliwy. Nauczymy zdrajców, że układów trzeba przestrzegać! Szybko zabieramy się do ofensywy. Rozgrywka będzie się toczyć na tej samej mapie (no, może nieznacznie zmienionej), tak więc nie powinniście mieć problemów z orientacją w terenie. Zaczynamy w

centrum mapy w pobliżu Tawerny - od razu zatrudniamy drugiego Herosa. Nasz zamek znajduje się na północnym-wschodzie, dodatkowo na północnym-zachodzie mieści się zamek sił sprzymierzonych z nami (niestety nie odegrają one w tej misji większego znaczenia). Tę potyczkę trzeba rozegrać w tempie błyskawicznym, nie dać naszemu przeciwnikowi czasu na zbudowanie jakiejkolwiek linii obrony. Przyłączamy do nas grupę Orków, szybko podróżujemy drogą na północ. Zabieramy wojsko z naszej strażnicy i uderzamy na zamek, który znajduje się w centrum mapy - Backwater. Nawet na chwilę nie ustajemy w podbojach. Rekrutujemy wszystkie możliwe jednostki (warto sprowadzić posiłki z naszego podstawowego zamku - do tego celu można wykorzystać Herosa, którego zatrudniliśmy w Tawernie). Wyruszamy na południowy-wschód do zamku, w którym wybudowaliśmy stolicę. Jak burza przechodzimy przez prowizoryczną strażnicę, z furią uderzamy na zamek Strongglen. Czekamy do końca tygodnia, rekrutujemy kolejne jednostki i wracamy do miasta Backwater. Kolejna rekrutacja - w ten sposób zebraliśmy całkiem silną armię i wyruszamy drogą na południowy-zachód. Możecie ominąć Puszkę Pandory - w środku nic się nie znajduje, tak więc szkoda czasu. Do zdobycia pozostał nam już tylko jeden zamek - na południu. Szybko dochodzimy pod mury i wycinamy w pień wszystkich, którzy ośmielą stanąć nam na drodze. I to już koniec! Nasz błyskawiczny atak kompletnie zaskoczył przeciwnika, całą misję można ukończyć w ciągu trzech tygodni. Warto jednak przed zadaniem zabójczego ciosu poświęcić trochę czasu i odwiedzić miejsca, w których można podnieść statystyki, a także wykonać niektóre z zadań zleconych przez któregoś z jasnowidzów. Tak jak to było poprzednio zdobyte doświadczenie zaprocentuje już za chwilę.

Misja 26 (3)- Here There Be Pirates

Cel - Zniszczyć wszystkich wrogich Herosów, zająć wszystkie wrogie zamki
Poziom trudności - Trudna
Bonus - Najlepiej wybrać 9 Rocs

To się nazywa trafić z deszczu pod rynnę! Ledwo udało się nam opuścić wyspę, opanowaną przez barbarzyńskie plemiona, a tu znowu problem. Na statku, który ofiarowali nam tubylcy nie było urządzeń nawigacyjnych, nic dziwnego, że nie udało się nam powrócić do domu. Lądujemy na wyspie pełnej piratów, na szczęście są oni skłonni do pertraktacji. W zamian za pokonanie ich konkurencji, obiecują udzielić nam pomocy. No cóż, nie mamy większego wyboru - musimy się zgodzić! Do pokonania mamy 4 sprzymierzonych przeciwników. Trzech z nich włada podobną wyspą jak ta nasza, czwarty swoją siedzibę ma w podziemiach, które mieszczą się pod powierzchnią wody. To właśnie od niego zaczniemy naszą ofensywę. Po raz kolejny stawiamy na walkę błyskawiczną, atakujemy, zanim przeciwnik zdąży nabrać doświadczenia i urosnąć w siłę. Szybko i łatwo opanowujemy naszą wyspę. Liczne kopalnie złota sprawią, że nie będziemy narzekali na problemy finansowe. Najpóźniej na początku trzeciego tygodnia, rekrutujemy jak najsilniejszą armię i wchodzimy Christianem do podziemi (jeśli do tego czasu nie opanowaliście całej wyspy, to się nie martwcie - za chwilę dokończy to inny z naszych Herosów). Szybko udajemy się tunelem na północ, mijamy strażnicę wroga i uderzamy na zamek Cornerstone. Pierwszy przeciwnik pokonany. Jeszcze tylko (aż) trzech. Czekamy do końca tygodnia i rekrutujemy jednostki w Cornerstone. Od tej pory to właśnie one powinny stanowić trzon naszej armii. Co tydzień powinniśmy zatrudniać tu nowego Herosa, który będzie rekrutował jednostki i wyruszał dostarczyć je Christianowi. Zawsze będzie to szybciej niż ściągać posiłki z naszego podstawowego zamku. Poza tym możemy spodziewać się falowych ataków na naszą stolicę - zawsze musi być w pobliżu jakiś Heros, dysponujący silną armią i gotowy do obrony (po opanowaniu pozostałej części wyspy, warto w ogóle nie opuszczać zamku, być przygotowanym na obronę). Christianem podążamy na wschód i wychodzimy z podziemi. Wciąż kierujemy się w kierunku wschodnim. W pobliżu Tawerny znajdziemy artefakt Arms of the Legion - zdobycie pozostałych części (są rozrzucone po wszystkich wyspach pilnowanych przez małe grupy Tytanów) jest zadaniem, które zlecił nam jasnowidz, mieszkający na wschodzie naszej wyspy - można je wykonać, jednak trzeba będzie na to dużo czasu. Na północy zajmujemy zamek Wise Dak, zawracamy na południowy-zachód i zajmujemy kolejny Battlement. Tym razem wybieramy się w północno-zachodnią część wyspy i atakujemy kolejna fortecę - Kruber. Kolejna wyspa należy do nas. Warto pozostać na niej do końca tygodnia (w tym czasie można sprowadzić posiłki z zamku Cornerstone) - wysłać do piachu wrogich Herosów, którym przyjdzie do głowy pomysł obicia zamków, które przed chwilą z tak dużym poświęceniem zdobyliśmy. Przed opuszczeniem wyspy warto w każdym z zamków zatrudnić Herosa, zakupić mu odpowiednio silną armię - w ten sposób będziemy mieli pewność, że przeciwnik ich tak łatwo nie odbije (a możecie być pewni, że będzie próbował). Wracamy do podziemi. W naszej stolicy, w zamku Drago Breach, zatrudniamy nowego Herosa, przekazujemy mu część armii, jaką do tej pory zwerbowaliśmy (warto pozostawić kilka jednostek na wypadek ataku wroga), wyruszamy na wschód i okrętujemy się na statek. Płyniemy na wschód, dość szybko dotrzemy do kolejnej wyspy opanowanej przez wroga. Do zdobycia mamy tylko jedną fortecę - szybko lądujemy na plaży i wyruszamy drogą, kierując się na północny-wschód i uderzamy na zamek Armitage. W ten sposób opanowaliśmy kolejną wyspę i pozbyliśmy się następnego konkurenta. Powracamy do losów Christiana. Wędrujemy tunelem na południowy-wschód, ponownie opuszczamy podziemia. Znajdujemy się w centrum ostatniej z wysp. Na północy zajmujemy zamek Tormina, szybko zawracamy drogą na południowy-zachód i atakujemy zamek Green Falls. Ostatnia forteca należy do nas! Teraz wystarczy pokonać pozostałych wrogich Herosów (na pewno przynajmniej kilku z nich znajduje się na łodziach) lub przez tydzień utrzymać wszystkie nasze zamki (sposób o wiele prostszy).



Misja 27 (4)- Hurry Up and Wait

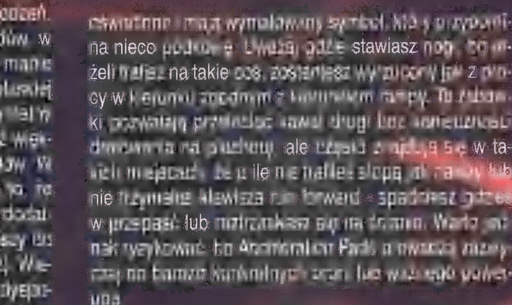
Cel - Przeżyć przez cztery miesiące
Poziom trudności - Trudna
Bonus - Najlepiej wybrać 2 Angels

No i po raz kolejny zmieniliśmy sojuszników. Opuściliśmy szeregi piratów i przyłączyliśmy się do jednego z garnizonów sił królewskich. Tej zdrady nasi niedawni towarzysze broni na pewno nie puszczą nam płazem. Opanowali okoliczne wyspy w pobliżu naszego zamku i już niedługo rzucą się na nas jak wygłodniałe psy na kość! Musimy pozostać przy życiu przez cztery miesiące - wtedy nadejdzie pomoc, która zabierze nas do domu. Nie będzie to proste zadanie. Misja ta może okazać się bardzo prosta lub wręcz niemożliwa do ukończenia! Wszystko zależy od pierwszych tygodni. Musimy działać jak najszybciej. Zaczynamy bez jakichkolwiek surowców i złota. Znacznie opóźni to rozbudowę naszego zamku. Dzięki Aniołom i sile magii Christiana szybko opanowujemy okolicę. Udajemy się na wschód, odbijamy na południe. Uwaga na wrogich Herosów, których mnóstwo kręci się po okolicy. Nie są oni zbyt silni, chwilowo spokojnie możemy wysłać ich do piachu. Należy jednak uważać, by nie stracić naszego jedynego zamku (przynajmniej na razie). Dość szybko dojdziemy w pobliże zamku Highcastle. Dojścia do niego broni bariera - aby ją przekroczyć, musimy dostarczyć dwa artefakty - Cape of Vilocity (na wschodzie, pilnowana przez liczną grupę Kuszników) i Blackshard of the Death Knight (na zachód, w pobliżu zamku, pilnowanego przez grupkę Wightów). Gra jest warta świeczki, ponieważ zamek Highcastle jest kluczem do zwycięstwa! Jest on maksymalnie rozbudowany, do tego mieści się w nim Colossus dający dodatkowe 5000 złota dziennie i zwiększający populację jednostek o 50%. Czyni to z niego potężną, samowystarczalną twierdzę. Idealne miejsce do obrony. Dodatkowo możemy zastosować pewną sztuczkę - jeśli nasz Heros zna czar Dimension Door lub Fly, teleportujemy się pod samo wejście do zamku, omijając barierę. Żaden przeciwnik się do nas nie dostanie! No, chyba że on również będzie znał czar Dimension Door (mała szansa, a poza tym do tego czasu zbierzemy potężną armię). Praktycznie już wygraliśmy. Wystarczy spokojnie siedzieć w zamku przez cztery miesiące, nie przejmować się tym, co dzieje się dookoła nas. Jeśli jednak nie lubicie się nudzić, można rozejrzeć się trochę po okolicy. Armia Christiana powinna składać się tylko i wyłącznie z Archaniołów, dzięki temu będzie bardziej mobilna. Pozostałe jednostki muszą pilnować zamku Highcastle (za żadną cenę nie możemy pozwolić sobie na jego utratę). Na wschód od naszej twierdzy znajduje się chatka jasnowidza. Za pokonanie wrogiego Herosa znanego jako Krellion, otrzymamy nagrodę - +9 do siły czarów. Nie otwierajcie Pandora's Boxes. Jedynie możecie w ten sposób sprowadzić na siebie kłopoty (znaczna strata surowców i złota). Na zachód od Highcastle znajduje się siedziba Kartografa, za 1000 złota możemy kupić dokładną mapę terenu - dzięki niej będziemy mogli śledzić poczynania naszych wrogów. Na południu znajduje się teleport (pilnowany przez liczną grupę Nag). Zaprowadzi nas on do sprzedawcy artefaktów - warto kupić kilka przydatnych gadżetów, dzięki nim znacznie wzrośnie siła naszego Bohatera. Na zachodzie, w centrum mapy, znajduje się kolejna mała wysepka. Warto wybrać się tam z wizytą (albo statkiem, albo korzystając z teleportu chronionego zieloną barierą - potrzebny będzie czar Dimension Door lub Fly). W centrum znajduje się przydatny relikt - Titan's Gladius, znacznie zwiększy on naszą siłę ofensywną. Jeśli dalej się nudzicie, to możecie zwiedzić okoliczne wyspy przeciwników. Jest to jednak dość ryzykowne (przeciwnik w tym czasie może zająć naszą twierdzę), a poza tym nie odnajdziemy niczego szczególnie pomocnego w dalszej rozgrywce. Wracamy do zamku Highcastle i staramy się go utrzymać do końca wyznaczonego czasu. Nie powinno być to szczególnie trudne. Po czterech miesiącach wreszcie nadchodzi długo oczekiwana pomoc. Możemy wrócić do domu! I na tym kończą się nasze przygody. Gratuluję ukończenia ostatniej kampanii, mam nadzieję, że dobrze się bawiliście, grając w Armageddon's Blade. Pozostaje czekać na część kolejną lub po prostu pograć w któryś z dołączonych scenariuszy. No i zawsze możemy zaprosić kolegów i nieźle im dokopać! ;-)

Artur Ukonartokon@friko5.onet.pl

producent: **ID Software**
platforma: **PC/MAC**

Quake III Arena



Quake III Arena to [illegible] walka, którą wygrywają najlepsi. Aby stać się takim [illegible] trzeba ciężko pracować i przesiedzieć wiele godzin przed monitorem. Umiejętność poruszania się, znajomość pewnych tricków oraz wykuty na pamięć plan mapy to podstawowe warunki, które trzeba spełnić, by móc wygrywać. W poniższym tekście zawarto opis wszystkich Aren i lokalizacji najważniejszych pukawek, power-upów itp. Poza tym dowiecie się, jak przeżyć w Quake i co zrobić, żeby żyć długo i szczęśliwie...

Teoria Ruchu

W Quake III Arena umiejętność [illegible] się z [illegible] jest bardzo ważna, tak samo jak wiedza o samych Arenach. Jednak zdecydowanie najważniejsze jest [illegible] poruszanie się. Możliwość [illegible] z refleksem i [illegible] oraz znajomością Aren jest kluczem do sukcesu w Quake III.

Chodzenie i Bieganie

[illegible], nie powinieneś [illegible] w [illegible] od tego, na której Arenie [illegible] [illegible]

Skakanie

Zasadniczą strategią w Quake III Arena jest oczywiście unikanie uszkodzeń (ogólnie [illegible] ran...). [illegible] jest jedną z najlepszych metod na uniknięcie [illegible] lub przynajmniej [illegible] uszkodzeń. Przeskakiwanie przez niskie [illegible], w dół schodów, w górę schodów pozwoli ci przemieszczać się po mapie dużo, dużo szybciej. Nawet podskakiwanie na płaskiej powierzchni podłogi jest nieco szybsze niż normalny bieg, a energiczne podskoki to również większa szansa na uniknięcie postrzałów. W tym wypadku chodzi nie tylko o to, że [illegible] [illegible] ruch w górę i dół jest [illegible] [illegible]. Wielu doświadczonych zawodników, dysponujących [illegible] lub BFG10K, strzela raczej w podłogę niż w wroga [illegible] [illegible]

Bounce Pads i Acceleration Pads

Bounce Pads to [illegible] W Quake III Arena [illegible] [illegible]

[illegible]

Rzadko [illegible] i mają wymalowany symbol, który przypomina nieco podkowę. Uważaj, gdzie stawiasz nogi, bo jeżeli trafisz na takie coś, zostaniesz wyrzucony jak z procy w kierunku zgodnym z kierunkiem rampy. Te zabawki pozwalają przelecieć kawał drogi bez [illegible] [illegible] na [illegible], ale często znajdują się w takich miejscach, że o ile nie trafisz stopą jak należy lub nie trzymasz klawisza run forward – spadniesz gdzieś w przepaść lub roztrzaskasz się na ścianie. Warto jednak ryzykować, bo Acceleration Pads prowadzą zazwyczaj do bardzo [illegible] aren lub ważnego power-upa.

Rocket Jumps i BFG10K Jumps

Są to dwie bardzo ważne techniki, które trzeba opanować do perfekcji. [illegible]



gdzieś w ekspresowym tempie. Nie trzeba wówczas korzystać ze schodów lub ramp.
Z tej techniki możesz także skorzystać w wypadku Bounce Pad. W tym wypadku wzlecisz znacznie wyżej. Sposób wykonania trików jest bardzo prosty. Wystarczy, że strzelisz w te okrągłe trampoliny tuż po skoku na nie. Musisz wycelować dokładnie w ich środek. Niektóre miejsca na planszach są dostępne tylko dzięki Rocket Jump.
W podobny sposób można użyć BFG10K. Technika dostarcza [illegible], jednak siła odrzutu będzie większa (poleci wyżej). Uważaj! Uszkodzenia również są większe, więc łatwiej stracić życie.

Air Control

Kontrola w powietrzu wygląda tak samo, jak na ziemi. Tak więc, jeżeli [illegible] przed siebie trzymasz klawisz forward, w powietrzu poruszasz się tak samo, jakbyś robił to na ziemi. Możesz się też obracać i strafować. Kontrola w powietrzu to bardzo ważny aspekt twojego treningu. Jest konieczna, o ile nie chcesz przeżyć wielu niemiłych chwil przy technikach w stylu Rocket Jump.

Shooting Basics

Strzelać potrafi nawet [illegible], ale w Quake III Arena wymagana jest pewna wiedza i umiejętności, bez których nie osiągniesz odpowiedniej liczby fragów. Musisz poznać kilka podstawowych zasad, które powinny pomóc ci przeżyć w tym gąszczu.

Strafing

[illegible] gracze poruszają się, atakują i uciekają po linii prostej, co jest podstawowym błędem początkujących. Każdy taki zawodnik zginie na pewno drodze wroga, gdyż na ciągu walki z dala [illegible] [illegible] nawet nie zauważa, że zginął. Aby przeżyć w Quake III, trzeba [illegible] [illegible] w lewo lub prawo z boku [illegible] cały czas wykonywanie się ponadto [illegible] po prostu [illegible]. [illegible] przeciwnik [illegible] [illegible] [illegible] wówczas [illegible] w którym [illegible] [illegible] [illegible] sam [illegible] się [illegible] w miejsca [illegible] jego zależy twoje życie.

[illegible] Strafing

[illegible] stawowa to [illegible] ruchu [illegible] [illegible] [illegible] cały czas [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] wahadłowy i jednoczesne [illegible] [illegible] [illegible] na [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] wykonywał ten manewr [illegible] [illegible] w lewo. [illegible] [illegible] [illegible] nym, [illegible] terenie [illegible]

cy wywołują się naturalne przeszkody terenowe. Korytarze z tej palcówy, możesz wówczas w miarę bezpiecznie przejść do przodu. Małe wnęki w korytarzach, kolumny, słupy i inne obiekty na Arenach są zazwyczaj świetną osłoną przed atakiem wrogów. Przemieszczając się od jednej osłony do drugiej, minimalizujesz zagrożenie.

Circle Strafing

Okrążanie przeciwnika jest jednym z lepszych sposobów na jego wyeliminowanie. Sytuacje, w których będziesz mógł skorzystać z takiej taktyki, nie są wcale takie rzadkie. Jest to więc kolejna umiejętność, którą musisz posiąść. Szybkie krążenie wokół wroga może nawet spowodować, że się zaczyna i będzie chciał cię zdezorientować. Pamiętaj, aby zawsze kontrolować poziom broni i mieć ją skierowaną dokładnie na wroga. Również w wypadku Circle Strafing rutyna i powtarzalność prowadzą do katastrofy. Zmieniaj bez wyraźnego wzoru kierunek okrążeń i odległość od ofiary. Czym będziesz lepszy, tym bliżej będziesz krążyć wokół przeciwnika. [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] jego [illegible]. Sam przekonasz się w multiplayerze, że umiejętnie [illegible] przeciwnik [illegible] i stanie się żywym celem. W tym wypadku celność jest [illegible] ważna, bowiem w krótkim dystansie nie masz miejsca na błędy. [illegible] wróg wypali, gdy tylko zobaczy cię przed sobą, miejsca na unik jest niezwykle mało. Na początek "zatańcz" sobie z kolegą. Takie tupanie na okręgu to świetny trening, gorzej jednak, gdy ktoś [illegible] zatańczyć z wami lambadę (trzeba szybko zmienić taktykę).

Sniping

To czas, kiedy [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]. Oczywiście, wykorzystasz ten czas [illegible] [illegible] w jakimś [illegible] miejscu i [illegible] [illegible] [illegible] przeciwników. Miejsce na [illegible] [illegible] sam. Zasada jest taka [illegible] [illegible] w [illegible] [illegible] [illegible] w miejscach, gdzie [illegible] [illegible] [illegible]. W takim wypadku musisz [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible], aby [illegible] twojego [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]. Oczywiście, idealne byłoby [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]

Wymaga precyzji, jednak [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] przeciwnika [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] na dekapitację wrogów. Również wspomniane BFG jest dobrą [illegible] [illegible]. [illegible] [illegible] [illegible], [illegible] możesz być [illegible] [illegible] [illegible] wisz strzału.

The Training Level (Introduction)

Wyjątkowa Arena, która ma cię zaznajomić z Quake III Arena. Zostaniesz tu [illegible] i [illegible] [illegible]. W całym levelu są tylko trzy egzemplarze broni (plus Shotgun i Plasma Gun). Zbierze więcej [illegible] z pierwszej sali, bo nie można się tu dostać z powrotem. Wchodząc do niej, znajdujesz się naprzeciwko [illegible] kolumny ustawionej na środku pomieszczenia. [illegible] podejdziesz do niej blisko, będziesz mógł zobaczyć odbicie swojego wojownika w lustrze (po drodze zabierzesz Shotguna). Po prawej stronie, na [illegible], znajdziesz żółtą zbroję. Naprzeciwko, w rogu sali, zobaczysz przy[illegible] [illegible], zamkniętego w [illegible] cylindrze. Jeszcze jeden taki cylinder znajduje się w następnym [illegible]. W środku zamknięto [illegible] [illegible] [illegible]. Tuż obok przejścia do następnego pomieszczenia znajdziesz dwa Green Health (w sumie +10 życia). Gdy przekroczysz [illegible] wrota, nie ma już powrotu.
Znajdziesz się w korytarzu, który rozgałęzia się po obu [illegible] [illegible] do amunicji do Plasma Gun i Health. Trzecia droga prowadzi na wprost, przez drzwi, które otwierają się, gdy podejdziesz. Jeżeli przejdziesz przez drzwi, trafisz do niewielkiej sali z Shotgunem pośrodku i dwoma Green Health. Wyjdź z sali. Korytarz, który masz teraz po lewej, prowadzi do niewielkiej sali z Plasma Gun, Yellow Health i amunicją do Shotguna. Po drodze możesz też zebrać kilka Armour Shard. Korytarz po drugiej stronie zawiedzie cię do [illegible] [illegible] sali z żółtą zbroją i Yellow Health.
Ten poziom jest bardzo mały i skromnie wyposażony. Brak tu miejsc, w których można się [illegible] na wroga, właściwie jest to [illegible] zabawy. Ponieważ jest tu stosunkowo dużo Health i [illegible] [illegible] [illegible] w postaci Shotguna, będziesz uganiał się za przeciwnikami i strzelał im często w plecy. Warto pilnować strefy z Plasma Gun bo, gdy masz tę giwerę nikt nie stanie ci na drodze.

Arena Gate

Ten level zawiera dwie większe sekcje: strefę Rocket Launcher oraz pomieszczenia Plasma Gun. Na [illegible] Rocket Launcher znajdziesz dwa [illegible] Health i [illegible] Armour Shards (każdy dodaje [illegible] 5 punktów). Armour shards znajdziesz za [illegible] [illegible] po obydwu stronach [illegible] [illegible] [illegible] świetną [illegible] [illegible] [illegible]. [illegible] Yellow Healths [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] pomieszczenia. [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] Rocket Launcher [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] łatwo [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] na [illegible]
W [illegible] Plasma [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] w tym [illegible]. [illegible] Plasma Gun [illegible] w [illegible] [illegible] pomieszczenia. [illegible] [illegible] Plasma Gun [illegible] [illegible]



Wskocz do strefy po języku i zbierz czerwoną zbroję, która was wciągnie [illegible].

Kiedy tylko zdobędziesz zbroję, maksymalnie szybko ewakuuj się z tego miejsca, ponieważ każdy przeciwnik może zająć cię w tej niebezpiecznej studni. Mimo że wypad po czerwoną zbroję może wydawać się ryzykowny, opłaca się to zrobić. Dwie pukawy, które rządzą w tym levelu, mają dużą moc i tylko porządna ochrona gwarantuje ci, że nie padniesz po pierwszej eksplozji w pobliżu.

Na dziedzińcu z wyrzutnią rakietową spodziewaj się najwięcej akcji. Koleś wciąż tu przybiegają, korytarze prowadzące do tej strefy to wymarzone miejsce, gdzie można zasadzić kilka rakietek. Nasłuchuj dźwięków, gdy goście zbierają po drodze broń (Shotguna). Kiedy usłyszysz ten dźwięk, możesz być niemal pewien, że nadchodzi jakiś koleś korytarzem po prawej. Gold Health zlokalizowany po środku Areny jest niezwykle ważny. O wiele łatwiej jest kontrolować dziedziniec Rocket Launchera, mając po drodze oko na Golda. Gdy przeciwnik się zbliża, zbiera power-upa, schowaj się za [illegible] stamtąd go ostrzeliwuj, najlepiej dysponując Plasma Gun. Możesz też zaczaić się przed czerwoną zbroją, lecz nie oczekuj przeciwnika w samej paszczy, lecz poza nią. To ważny obszar z powodu zbroi, 50 punktów zdrowia i Plasma Gun - na pewno będzie chciało go zdobyć wielu bohaterów. Strzyż uszami i wsłuchuj się w dźwięki, a zawsze będziesz wiedział, kiedy nadchodzi przeciwnik. Najlepszym sposobem jest wyłowienie dźwięków, gdy wróg się ustawia (zbiera amunicję). Kiedy usłyszysz taki hałas, skieruj się w jego kierunku, przeciwnik nadejdzie z tej właśnie strony.

House of Pain

Ten level składa się z kilku ważnych obszarów. Najbardziej godne uwagi: lokacja z wodą, pomieszczenie z Rocket Launcher, obszar z Plasma Gun i sala z ikoną szybkości (Haste). Pierwsza lokacja leży poniżej ikony szybkości i jest dostępna z każdej strony lub z mostu. Ten sam korytarz otwiera obszar, gdzie można bezpośrednio dotrzeć do Plasma Gun, skręć w lewo od Haste. Pokój z Rocket Launcher leży z drugiej strony sali z ikoną szybkości (oczywiście „na moście”). Pomieszczenie z Rocket Launcher [illegible]

[illegible] W sali znajduje się tylko Rocket Launcher [illegible] no tutaj zawsze [illegible] leckimi [illegible] Również występy w ścianie, na które można dostać się rocket jumpem to unikalne, świetne pozycje strzeleckie, które na pewno zostaną opanowane. [illegible]

W pomieszczeniu z wodą [illegible] Możesz wejść tu od strony dziedzińca z Plasma Gun lub od wyższego poziomu [illegible]

[illegible]

w kolorze żółtym i kilka pudełek amunicji. Ponieważ jednak strefa ta jest dostępna z każdego innego miejsca areny, jest bardzo trudna do obrony i łatwo tu zostać zaskoczonym.

Ostatnia strefa to sieć korytarzy i sal, które prowadzą od ikony przyspieszenia do drzwi, za którymi znajduje się sala z Rocket Launcher. Jeżeli pobiegniesz tą trasą, znajdziesz Shotguna. To miejsce kusi, żeby się tu zasadzić w kącie i wyłapywać ikonę szybkości. Nie jest to jednak dobry pomysł, bo oba wejścia do sali są rozmieszczone daleko od siebie i nie da się ich obserwować jednocześnie. Również z dołu, od strony wody i miniplatformy z czerwoną zbroją, trzeba spodziewać się zagrożenia.

W tej arenie bacznie wsłuchuj się w odgłosy, które towarzyszą walce. Przede wszystkim charakterystyczny dźwięk zbieranych Armour Shards. Pięć odłamków znajduje się za pokojem Rocket Launcher i ikoną przyspieszenia. Kiedy usłyszysz, że ktoś je zbiera, będziesz miał dokładnie zlokalizowanego wroga.

Również, kiedy usłyszysz kogoś w wodzie, pędź do pomieszczenia z Plasma Gun tak szybko, jak to możliwe. Masz kolesia jak na patelni. Co prawda, twój przeciwnik będzie ubrany w czerwony kubraczek (zbroja), ale ty za to dysponujesz elementem zaskoczenia.

Arena of Death

To jest niezwykle kształtny i ważki level, który zawiera tylko kilka nieco większych obszarów. Mapka składa się właściwie z dwóch okręgów. Jeden biegnie przy ścianie, generalnie wyższy, z wieloma schodami w górę i w dół. Drugi znajduje się wewnątrz strefy wokół głównego filaru. Właśnie tutaj, we wnęce, znajduje się czerwona zbroja. Przez całą planszę przechodzi również wąska ścieżka, na którą zachodzą balkony pierwszego i drugiego okręgu (dobre pozycje, które na pewno zostaną wykorzystane przez snajperów). Długie schody tu strefa, gdzie toczy się zazwyczaj najwięcej pojedynków. Znajdują się tu dwa Gold Health i pakiet Armour Shard - czyli skarby nie do pogardzenia. Znacznie bardziej cenne: Plasma Gun i Rocket Launcher znajdują się bliżej środka planszy, na szczycie głównych, szerokich schodów. [illegible] Z powodu tych broni i ikon Health [illegible]

W [illegible] Launcher.

W miejscu, gdzie [illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]



[illegible] Mimo że się [illegible]

[illegible] jak ta, w której znajduje się Rocket Launcher. Różnica polega oczywiście na tym, że z tej sali mamy dwa wyjścia, a nie jedno.

W sali Rocket Launcher [illegible] krwawych starć, bowiem łatwo stąd się wydostać, przeciwnik często wyskakuje zza kolumny, ograniczona widoczność powoduje zaskakujące spotkania. W tej sali znajdziesz również dwa Yellow Healths po drugiej stronie kolumny.

W sali z Shotgunem znajdziesz również dwa Yellow Health oraz Gold Health. Jak widać, walka będzie niezwykle zażarta. Trzy krytyczne miejsca to oczywiście strefy, gdzie znajdują się pukawki i Quad Damage. Zwycięstwo jest niepewne, bowiem koleś, który będzie akurat dzierżył Quada, rozniesie wszystko i wszystkich wokół, ze

[illegible] Ten układ to taka mała [illegible] Jeśli chodzi o tunele, które stanowią wejście do poszczególnych sal, to nie uda się na nie wskoczyć nawet z Rocket Jumpem.

The Place of Many Deaths

[illegible] szerokie [illegible]

[illegible]

równo ten w lewo, jak i ten w prawo ma taką samą strukturę, jednak, w zależności od tego, który z nich wybierzesz, znajdziesz inne przedmioty. Jeżeli pójdziesz na prawo, dotrzesz do dwóch kolejnych mostów. Jedna, na tym samym poziomie skręca w lewo (na zakręcie znajdziesz Cells i Yellow Health) i prowadzi prosto, aż do niewielkiej sali z kolorowym oświetleniem. Same przemarsz po tym, że po prawej stronie będzie stała grubaśna kolumna. Tuż za nią, leży zbiór niewidzialne z zewnątrz Gold Health. W tym samym pomieszczeniu znajduje się Shotgun. Naprzeciwko kolumny wykuto kolejny korytarz (z sali odchodzą jeszcze jeden, który prowadzi wprost z kolumnu skąd przyszedłeś). Gdybyś skręcił w korytarz naprzeciw kolumny, dotarłbyś do Quad Damage, które go widziałeś na samym początku (tak więc te korytarze się łączą). Natomiast gdybyś szedł prosto dotarłbyś do zakrętu w prawo i do kolejnej sali, gdzie znajduje się Plasma Gun, a naprzeciwko niego teleport (o którym za chwilę). Jest to struktura areny z jej prawej strony. Od lewej jest tak samo, to jej lustrzane odbicie.

W miejscu, gdzie znalazłeś Cells i Yellow Health odchodzi jeszcze jedne schody, które biegną do góry, dwukrotnie skręcają i ostatecznie łączą się z platformą, znajdującą się powyżej głównego holu i schodów (miejsca, gdzie umieszczono czerwoną zbroję). Po drugiej stronie platformy znajdują się identyczne schody, prowadzące do lewej strony areny. Za platformą wykuto kolejny korytarz, jednak tym razem zakończony małą salką, do której nie ma innej drogi. W centralnym miejscu tej komnaty znajdziesz Rocket Launcher. Teleport, o którym była wcześniej mowa, prowadzi na poziom tuż za głównymi schodami, od których zaczęliśmy opis tej areny.

The Forgotten Place

Jest to najbardziej skomplikowany poziom, jaki dotychczas odwiedziłeś. Mimo że nie jest specjalnie wielki, nadrabia za to komplikacją. Pełno tu schodów, które krzyżują się, łączą i ogólnie łatwo jest się zgubić. W miejscu, gdzie znajduje się żółta zbroja możesz iść w trzech kierunkach: do tyłu, do przodu i w lewo. Idąc do tyłu natrafisz na spory obszar, gdzie nad podłogą biegnie zawieszona dość wysoko kładka. Znajdziesz na niej rakiety oraz Grenade Launcher. Jeżeli szedłbyś dalej tą drogą, doszedłbyś do miejsca, gdzie znalazłeś żółtą zbroję lub do kolejnej części strefy (o czym za moment). Gdybyś zeskoczył z kładki w miejscu, gdzie natrafiłeś na wyrzutnię granatów, znajdziesz Plasma Gun oraz sporo innych wartościowych rzeczy jak: 5 x Armour Shard, Yellow Health, Cells. Wyjść można stąd wspomnianą kładką lub dołem, przez korytarz po lewej stronie. Prowadzi on do sali, gdzie na podłodze snują się czerwone opary. Można iść do przodu albo w prawo. Idąc w prawo, trafiasz do drugiej dużej strefy (to właśnie ta, do której prowadzi schody od Grenade Launcher). Jeżeli pójdziesz prosto przez mgłę, trafisz na trampolinę i schody do góry. W tym pomieszczeniu znajdziesz Shotguna. Dalej droga prowadzi do wspomnianego wcześniej obszaru. Ma on dwa poziomy. Jeden to kładka, która prowadzi od Grenade Launcher. Idąc nią, dotarłbyś do czerwonej zbroi. Inna droga doprowadzi nas do tej samej sali, lecz na poziomie gruntu. Znajduje się tu [illegible] korytarz, w którym umieszczono Rocket Launcher. Po drugiej stronie sali znajdziesz jeszcze Yellow Health. Ścieżka biegnąca powyżej to doskonałe miejsce do ostrzeliwania wroga. Ponieważ ciężko mu na prowadzić w ruchu, jest mniejsza szansa na udany kontratak. Sala ma wyjście na dwa dziedzińce. Pierwszy ostatecznie, gdy [illegible] Armour Shard przy Plasma Gun, a drugi, gdy zauważysz się w 2x Armour Shard, które leżą niedaleko Shotguna. Zobacz sam, gdzie możesz uciekać od wroga, to proste.

The Crashing Grounds

Ten level został [illegible] przez schody. Na początku [illegible] z [illegible] żółta zbroja. [illegible] przed sobą do góry i idziesz w prawo. [illegible] umieszczono [illegible]. Aby się do niego dostać [illegible] w pierwszą prawo po prawej. Potem [illegible] i znajdziesz się tuż obok miejsca [illegible] na nich, a [illegible] biegną w prawo. Rail Gun [illegible]. Zauważ, że to miejsce to [illegible] dobra [illegible] jedynym [illegible] jest [illegible] z tyłu. Z miejsca, gdzie znajduje się żółta zbroja można biec [illegible] w [illegible]. [illegible] kim całą masę amunicji. Obszar ten jest niezwykle ważny, warto tu zachodzić. Niedaleko znajduje się także dziedziniec - duże strefy, które [illegible] właściwie z każdego miejsca na planszy. Znajdziesz tu niedaleko Quad Damage oraz Plasma Gun. Następne strategiczne miejsce to kładka z Rocket Launcher. Kiedy się przy niej znajdziesz, odwróć się twarzą do ściany. Zwróć uwagę na [illegible] na [illegible]. Teraz skręć w prawo, mostem do [illegible] i dojdziesz do strefy z kilkoma wysokimi [illegible]. Na każdym z nich umieszczono [illegible]. Znajdziesz tu amunicję, teleport, MegaHealth a na [illegible] za [illegible] czerwonej zbroi. Jeżeli [illegible] w [illegible] czerwonej zbroi, [illegible] do kolejnej [illegible], która prowadzi wprost do wspomnianego wcześniej Rail Gun.

Centralny obszar mapy składa się głównie z korytarzy. Nie ma tu zbyt wiele amunicji, jednak umieszczono całkiem dużo Health. Małe alkowy i występy w ścianach to świetne miejsca na zasadzki, z których można skutecznie zdejmować przeciwników. Oprócz strefy, gdzie znajduje się Rail Gun, najlepszym miejscem, gdzie możesz operować i czekać na wrogów jest w okolicy Rocket Launcher. Masz tu doskonały punkt widokowy na cały dziedziniec, amunicję masz pod ręką, tuż obok MegaHealth i czerwoną zbroję. Jeszcze innym obszarem, dość dobrym do ataku i obrony, jest strefa z Plasma Gun.

The Proving Grounds

To ciasny poziom z dwoma kluczowymi obszarami. Jeden z nich to kładka, na końcu której znajduje się żółta zbroja, a za nią teleport. Dokładnie naprzeciwko, tuż pod ścianą umieszczono najmocniejszą broń tego poziomu, Lightning Gun. W tym miejscu jest jedno, dość dobre miejsce na zasadzkę - jednak skorzystają z niego raczej lepsi gracze. Kiedy weźmiesz Lightning Gun odwróć się plecami do ściany i popatrz przed siebie. Kładka jest dość wąska, a po obu stronach jest przepaść zasnuta toksyczną mgłą. Po obu stronach trapu są jednak podtrzymujące przęsła. Ten po lewej jest znacznie lepiej ocieniony. Możesz dostać się tam po przęsłach, wskoczyć na gzyms. Możesz nawet podejść się wzdłuż ściany (masz około 10 kroków). To miejsce jest o tyle dobre, że masz pod ręką zbroję, świetną broń i teleport. Nawet gdy zostaniesz zauważony i wróg zacznie się ostrzeliwać, możesz wskoczyć w teleport. Jeżeli to zrobisz, znajdziesz się w drugim ważnym obszarze tej areny (można dostać się do niej także dwoma krótkimi korytarzami), które biegną po obydwu stronach sali Lightning Gun. Zwróć uwagę na dwa rzędy Armour Shard pod ścianami. Ta sala ma właściwie trzy poziomy. Tyle że są one oddzielone, a na kolejne można dostać się za pomocą Bounce Pads. Na samej górze, tuż za wielkim filarem, pośrodku umieszczono żółtą zbroję. Niemal dokładnie pod nią, a poziom niżej, znajduje się Rocket Gun. Na górnym poziomie umieszczono jeszcze jeden teleport, który wyrzuca cię dokładnie przy broni w [illegible] z Lightning Gun. W korytarzach łączących salę Lightning Gun do sali z Rocket Gun masz [illegible]. Jeżeli Lightning Gun znajdowałby się bezpośrednio przed tobą, to kładka po lewej zawiera [illegible] amunicji, [illegible] po prawej Shotguna.

Temple of Retribution

Ten poziom jest duży, ale [illegible] do [illegible] demo. [illegible] dwa [illegible] z Rocket Launcher. [illegible] znajdują się w [illegible] sali [illegible], z [illegible] i [illegible]. [illegible] trzy [illegible]. Na najwyższym [illegible] MegaHealth i Quad Damage. [illegible] krok do [illegible] od [illegible].

dokładnie na niej leży Rail Gun. Pewnie często zdarzy ci się przeżyć, gdy podnosząc Rail Guna zostaniesz wyrzucony w powietrze. Kładka, z której wziąłeś Rail Guna prowadzi w inny obszar, lecz zwróć uwagę, że pod nią jest jeszcze jedno wyjście. Na niewielkiej platformie na poziomie lawy znajdziesz Yellow Health i żółtą zbroję. Idąc kładką z poziomu Rail Gun, trafisz do następnej strefy, gdzie znajduje się pierwszy Rocket Launcher. Umieszczono go na kładce, tuż nad schodami, od razu go zobaczysz. Idąc do niego, zwróć uwagę na pochylnię po prawej stronie, masz tam dwa zdrowia, na pewno się przydadzą. Na platformie łączy się z maszalem, który prowadzi od Rocket Launcher w prawo. Kiedy weźmiesz sobie Rocket Laucher możesz iść w lewo lub w prawo. Oba drogi prowadzą do sali z Plasma Gun. Znajdziesz tu również trochę amunicji i zdrowia.

Sala z teleportem ma jeszcze dwa wyjścia usytuowane po bokach. Mając teleport za plecami i kierując się do lewego korytarza, dotrzesz do drugiej ważnej strefy w grze. W tym dość dużym pomieszczeniu, kieruj się na schody. Na kładce powyżej znajduje się drugi Rocket Launcher. Za nim, po prawej stronie, znajdziesz Personal Teleporter – czyli klucz, który pozwoli ci ewakuować się w trudnej życiowej sytuacji. Po lewej stronie od Rocket Launcher masz przycisk. Wciśnij go, a otworzy się kratka przy schodach, którymi wdrapałeś się na górę. Skocz do niej szybko, bo zaraz się zamknie. Znajdziesz się w katakumbach, gdzie umieszczono dużo Health, ale przede wszystkim Heavy Armour. Wyjście znajduje się po lewej stronie zbroi, na górze (otwiera się tylko z tej strony). Wyjdziesz nim na korytarz; spójrz w lewo – zobaczysz schody i pierwszy Rocket Launcher (tak, to właśnie to miejsce). Jeżeli pobiegniesz prosto od sali z Heavy Armour trafisz do korytarza, a potem na schody, które zawiodą cię do wcześniej opisywanego Plasma Gun. Teleport, który znajduje się w sali z lawą, przenosi do komnaty z drugim Rocket Launcher.

Z głównej sali biegnie też korytarz w prawo. Prowadzi do tego samego miejsca co lewy, lecz po drodze znajduje się świetna sala, gdzie można urządzić sobie prawdziwe polowanie. Znajduje się tu trampolina, spora pokaźna biegnąca, żółta zbroja, zdrówko i Shotgun. Przekonasz się sam, że można nabić tu wiele fragów.

Brimstone Abbey

Ten [illegible] level zawiera trzy [illegible] katedry, [illegible] Rocket Launcher i [illegible] sale, gdzie [illegible] się głęboki basen z wodą. Dość ważny jest również korytarz, w którym unosi się biała mgła. Umieszczono w nim MegaHealth i [illegible]. Z powodu [illegible] Areny, która w niej [illegible] krwawe [illegible].

[illegible]

Wskocz na to, a dostaniesz się na balkon, gdzie znajdziesz [illegible]. Poza tym jest tu jeszcze trochę amunicji i Armour Shard. Najciekawsze jednak, że można dostać się na owe podłużne belki, które znajdują się tuż przy suficie. O ile wskoczysz na trampolinę z [illegible], uda ci się tam zapewne dolecieć. Umieszczono tu amunicję do Machine Gun, lecz [illegible] są [illegible] Health. Belki są [illegible] w ruchu, można po nich biegać bez strachu [illegible] nione plecy, a najważniejsze, że [illegible] całą katedrę i oba tarasy. Szkoda tylko, że [illegible] ma tu [illegible] amunicji.

W katedrze zobaczysz trzy pary drzwi. [illegible] prowadzą do sali z Shotgunem (i dwoma [illegible] Armour Shard) i następnie do sali Rocket Launcher. W środkowej części sali Rocket Launcher umieszczono [illegible] w podłodze, a na jej dnie trampolinę. [illegible] do niej drugie prowadzą właśnie do sali z Shotgunem. Trzecie drzwi z katedry doprowadzą cię do korytarzy z białą mgłą, gdzie znajdziesz kolejnego Shotguna i wspominane MegaHealth. W tym miejscu trzeba uważać, ponieważ korytarz prowadzący do MegaHealth jest ślepy i jeżeli ktoś cię śledzi, można łatwo stracić życie. Ten korytarz łączy się z drugiej strony z salą i basenem oraz zatopioną w niej czerwoną zbroją.

Hero's Keep

To duży poziom, składający się z dwóch [illegible] sekcji. Obie są duże i pełne pułapek. W głównej sali Rocket Launcher umieszczono trzy Bounce Pads i dwa Acceleration Pads. Na dolnym poziomie sali znajdują się trzy wyjścia oraz dwie trampoliny. Wyrzucą cię one na tarasy przy ścianach. Umieszczono na nich Armour Shard oraz kolejne wyjścia z sali. Dokładnie na środku znajduje się trzecia trampolina (w środkowej części sali). Jeżeli na nią wskoczysz, możesz dostać się do zawieszonego przy suficie MegaHealth. Dokładnie pomiędzy dwoma wspominanymi trampolinami umieszczono Acceleration Pad. Wyrzuca cię on na drugi koniec sali, czyli na półkę z Rocket Launcher. Dookoła jest przepaść wypełniona czerwoną jak krew mgłą. Symbol nie spaść. Na wysokości Rocket Launcher [illegible] na ścianie mały występ. Da się tam doskoczyć, się [illegible] to jedynie jako ciekawostkę, bo [illegible] miejsce zasadzki ten kawałek [illegible].

[illegible]

nie pod platformą z Heavy Armour znajduje się Acceleration Pad. [illegible] Rail Gun. [illegible] ta lokacja jest dla [illegible]. Zwróć uwagę, że [illegible] że [illegible]

[illegible] może to [illegible] po prostu [illegible].

Hell's Gate

To jest [illegible] prosta mapa. Składa się z jednego [illegible] obszaru i dwóch mniejszych. Nie [illegible] się za bardzo w małych salach, bo jest tu [illegible]. W tak małej Arenie upakowano całkiem sporo, [illegible] jest co zbierać. Po jednej stronie mapy, na [illegible] umieszczono Rocket Launcher. W mniejszych salach znajdziesz z kolei Plasma Gun. W jednej umieszczono dodatkowo żółtą zbroję, a w drugiej Gold Health. Bounce Pads, które postawiono w małych salach pozwolą ci dostać się do Rocket Launcher lub dwu bocznych kładek. Obie boczne rampy są ważne, ponieważ umieszczono na nich zdrówka oraz sporo Armour Shard.

Centralna rampa, na której szczycie znajdziesz Rail Gun (trzeba wskoczyć na trampolinę), a w niej Rocket Launcher, ma jeszcze jedną niespodziankę. Nieco poniżej, na symbolu pentagramu, pojawia się tu Battle Suit (jeden z [illegible]). Warto wiedzieć na przyszłość, że ta zbroja nie chroni przed Fog of Death (to ta czerwona mgła) i Void [illegible]. W takiej zbroi [illegible] wyłącznie bezpośrednie trafienie z Rocket Launcher lub celna salwa z Plasma Gun.

The Nameless Place

Ta Arena może przyprawić o ból głowy. Przede wszystkim została tak skonstruowana, że [illegible]

[illegible]

głośny i kiedy w drużynie tego ostatniego będzie wyszał, że ktoś bierze właśnie "energetyczny prysznic". Tak więc masz tylko kilka sekund na pobieranie zdrowia. Jeżeli [illegible] możesz być pewien, że ktoś cię ustrzeli. Prosto w górę, powyżej Power Tube znajduje się żółta zbroja i Rocket Launcher. Te dwie [illegible] w pobliżu Power Tubu sprawiają, że jest to najczęściej uczęszczana ścieżka na tym poziomie, a więc miejsce wielu krwawych pojedynków.

Kolejnym miejscem, gdzie będziesz musiał zawitać, są najniższe korytarze i łączące je wodne tunele. Znajduje się tutaj kilka Health, sporo pudełek z amunicją oraz [illegible] z power-up. Trzy power up znajdują się praktycznie w tym samym miejscu. Oczywiście, najbardziej będziesz cieszył się z Quad Damage (znajduje się on pomiędzy [illegible] z Plasma Gun), ale [illegible] jest również cennym nabytkiem.

Niedaleko wspomnianego Plasma Gun znajduje się również Lightning Gun. Ponieważ w tym poziomie przeważają wąskie korytarze, to właśnie Lightning Gun jest szczególnie wartościowe podczas walki w tym miejscu. Na [illegible] umieszczono jeszcze czerwoną zbroję, którą postaraj się dostać w pierwszej kolejności. Z kolei na miejscu powyżej Power Tube jest para Gold Health.

[illegible] Station

To jest nadzwyczaj duża mapa z pełną liczbą interesujących tajemnic i niespodzianek. Na planszy znajdują się oba rodzaje zbroi oraz niemal wszystkie rodzaje broni (z wyjątkiem Railgun i BFG10K). [illegible] wszystkie łączą się ze sobą nawzajem [illegible].

W jednym końcu mapy znajduje się sala z Rocket Launcher. [illegible] Bounce Pad. [illegible] na platformę po drugiej stronie sali [illegible] czerwoną zbroję i Gold Health. [illegible] Yellow Health i trzy Armour Shard oraz pudło z rakietami. Wyjdź z tego pomieszczenia [illegible].

[illegible] żółte zbroje i [illegible] Health [illegible].

[illegible] Lightning Gun [illegible] Gold Health [illegible] Quada [illegible] Personal Teleporter [illegible] Railgun [illegible] Lightning Gun.

W połowie korytarza [illegible]. Pierwszy jest [illegible] z żółtą zbroją [illegible] Będziesz poruszał się po bardzo wąskich półkach, które prowadzą z powrotem do korytarzy [illegible] do pomieszczenia z Rocket Launcher.

Naprzeciw wejścia do korytarza dostępu znajdziesz drzwi. Umieszczono za nimi Plasma Gun. Pobiegnij na mały balkon, za którym zobaczysz przepaść zasnutą czerwonymi oparami oraz Bounce Pad pośrodku. Musisz wskoczyć na trampolinę. Odbij się dobrze, bo wysoko w powietrzu wisi Mega Health. Skok na drugą stronę zaprowadzi cię do pomieszczenia ze [illegible]. Skok na Bouce Pad nie będzie najłatwiejszy, a [illegible] łatwo będzie zginąć w toksycznych oparach.

Ostatnia strefa to zestaw korytarzy prowadzących na zewnątrz od [illegible] podłogi w pomieszczeniu Rocket Launcher. Łączą się one z pokojem Grenade Launcher. Korytarzem dostępu pomieszczeniem Rocket Launcher i doskonałe sceną wojenną - [illegible] toczą się najbardziej zacięte pojedynki. Są tu dwa ważne miejsca. Pierwszy to teleporter, który zlokalizowany jest [illegible] w prawo od pomieszczenia Rocket Launcher. Drugim miejscem jest ściana naprzeciw teleportera. Sekretna, ukryta alkowa zawiera Gold Health. Jeżeli grasz w trybie multiplayer w alkowie nie znajdziesz Gold Health, lecz Battle Suit.

The Dredwerkz

Nadzwyczaj skomplikowany poziom z kilkoma ważnymi [illegible] połączonymi z jednym dużym obszarem. W tej Arenie dostępne są wszystkie rodzaje broni - w tym po raz pierwszy - BFG10K. Są tu też trzy rodzaje power-ups. W trybie single gracz ma [illegible] trudnych do pokonania przeciwników. Tu naprawdę łatwo stracić głowę, [illegible] nogi i ręce [illegible].

Wszystkie drogi prowadzą do [illegible] dziedzińca, [illegible] w środku mapy. Prowadzi z niego [illegible] do różnych części Areny, czyniąc to miejsce prawdziwie niebezpiecznym. Większość walk toczy się właśnie tutaj. Innym powodem, który sprawia, że [illegible] Quad zlokalizowany na dole, tuż przy basenie [illegible] głębokiej rynnie z wodą. Ten basen [illegible] dodatkową rolę. Jest on bowiem podwodnym przejściem, które prowadzi do niezwykle interesujących i cennych obszarów. Jeden z nich to pokój, w którym znajduje się Rocket Launcher, Gold Health i rakiety. Na górnym poziomie znajduje się żółta zbroja, a [illegible] Personal Teleporter [illegible]. W środkowym odcinku podwodnego korytarza, tuż przy [illegible] Regeneration. [illegible] jest kolejne pomieszczenie. Płyń tam i wyjdź [illegible] BFG10K. Możesz [illegible] drogą wodną lub [illegible] teleport, który [illegible] pod ścianą. Jeżeli wybierzesz [illegible] znajdziesz się ponownie na głównym dziedzińcu [illegible] zbroi (i znowu masz pod ręką Rocket Launcher).

[illegible] Rocket Launcher, Gold Health, [illegible] Personal Teleport [illegible] Plasma Gun [illegible] Grenade Launcher [illegible] BFG [illegible].

Możesz też [illegible] w dół na lewo [illegible].

powyżej Queda.

Droga do tyłu na szczyt, z miejsca gdzie [illegible] Plasma Gun zaprowadzi cię do [illegible] w lewo i do innego [illegible] korytarza. [illegible] się na innym występie z [illegible]. [illegible] niesz na Acceleration Pads, [illegible] z czerwoną zbroją. Dokładnie [illegible] teraz miejsca, gdzie [illegible] Lightning Gun. [illegible] dalej drogą [illegible] na najniższym poziomie tej areny, a [illegible] Armour Shards, [illegible] się do Plasma Gun.

Możesz też przejść przez drzwi po [illegible] stronie Lightning Gun. Idź [illegible] do góry [illegible] tutaj znajdziesz się z innej strony obszaru z Grenade Launcher, Yellow Armour i drugim Lightning Gun.

Drzwi z obszaru Lightning Gun zaprowadzą cię z powrotem do głównego dziedzińca naprzeciw Quada.

Wyjście przy Yellow Armour prowadzi cię do kolejnej sali z Plasma Gun i odrobiną zdrowia. Zeskocz w dół na platformę, przejdź przez drzwi, by ujrzeć miejsce z Rocket Launcher na głównym dziedzińcu.

Jeżeli [illegible] tylko [illegible], skrywając się [illegible] w korytarz, dojdziesz do innego obszaru ze śmiertelnie niebezpieczną Fog of Death. Czerwona zbroja znajduje się na platformie dokładnie pośrodku mgły śmierci. [illegible] bardzo ostrożnie, by dostać tę zdobycz. Bouce Pad wyniesie cię do miejsca z Rail Gunem. Idź przez most do dziedzińca, w którym, po drugiej stronie basenu umieszczono Megahealth. Kolejny Bouce Pad blisko czerwonej zbroi wyniesie cię do głównego dziedzińca.

Wszystkie drogi z kanionu, w którym znalazłeś czerwoną zbroję, są osiągalne przez Acceleration Pand, możesz też skoczyć na Bouce Pad przy Lightning Gun. Zdobędziesz wówczas żółtą zbroję i RailGun. [illegible] przez drzwi na tym poziomie i biegnij przez ten sam wysoki pokój na środkowym poziomie. Personal Teleporter znajduje się na małym występie naprzeciwko ciebie - możesz się na niego dostać via rocket jump, ale prościej będzie użyć Bounce Pad i dostać się do teleportu z góry (jak już wcześniej pisałem).

Wyjdź przez inne drzwi z tego sektora na balkon, znajdujący się nad basenem z tyłu głównego dziedzińca. Quad jest poniżej ciebie (po prawej stronie).

Vertical Vengeance

To mała, pionowa mapa, z dwiema dość dużymi, [illegible] strefami. Arena składa się z kwadratowej, centralnej wieży (z [illegible]), otoczonej przez [illegible] poziomów. Najwięcej dzieje się właśnie w [illegible] stronie, czyli w wieży, bowiem [illegible] potężną broń i zadbano o dobre pozycje strzeleckie. W zewnętrznym [illegible] również umieszczono dobrą broń jak również czerwoną zbroję, ale [illegible] zlokalizowano tu amunicję. Health [illegible] głównie w wieży.

Niżej, wewnętrzny poziom wieży [illegible] Acceleration Pad, który [illegible]. [illegible] się tam Rail Gun oraz Rocket Launcher. [illegible] Rocket Launcher [illegible] Yellow Health oraz [illegible]. Może to być Battle Suit [illegible].

[illegible] Rocket Launcher [illegible].

[illegible] w kształt [illegible].



Jest tu też amunicja oraz kolejne trampoliny, które służą tu za windy. Schody między drugim i trzecim poziomem zawierają kilka Armour Shards. Spadnij przez lukę przy szczycie schodów na Bouce Pad - dostaniesz się do czerwonej zbroi. Tam jest też dodatkowa partia Armour Shards na najwyższym piętrze.

Lost World

Kolejna Arena jest stosunkowo mała w porównaniu do wcześniejszych uczestn. Jest na niej tylko kilka krytycznych obszarów i to się czuje. Większość stref ma tylko jedną drogę, zmuszając gracza i przeciwników do poruszania po takich ściśle wyznaczonych ścieżkach zdrowia. Z tego powodu znajduje się tu kilka bardzo interesujących miejsc, które doskonale nadają się na zasadzkę.

Największa i najważniejsza strefa na mapie to duża hala przecięta wiszącym kładkami, na środku której umieszczono Rocket Launcher. Tuż obok znajdziesz Gold Health. Od tego miejsca możesz iść kładką w jedną lub drugą stronę, oba zaprowadzą cię do korytarzy i zewnętrznych obszarów mapy.

Następny poziom w dół, w przybliżeniu na tej samej wysokości, co Quad Damage (obdarzysz go na pewno) [illegible] trzy ścieżki. Biegnące do innych obszarów Areny. Mając Quada za plecami, możesz iść w prawo, lewo i prosto przed siebie. Prawa i centralna ścieżka biegną razem dookoła i spotykają się w dużym pomieszczeniu, w którym zobaczysz kilka drobnych zdrówek. Na zewnątrz tego pomieszczenia znajdziesz żółtą zbroję.

Tu jest również mała ścieżka (tuż obok tego pokoju), gdzie ktoś zostawił Shotguna, kilka Armour Shards, a w [illegible] umieszczono Bounce Pad. Wskocz na niego, a dostaniesz się na wyższy poziom, po prawej od miejsca, gdzie możesz spaść w dół i dostać w łapki Mega Health. Korytarz w lewo zawiedzie cię do Rocket Launchera.

Stojąc na wprost Quada, skręć w lewo - to trzecia z wcześniejszych ścieżek. Bieg w dół schodów zawiedzie cię z powrotem do strefy Rocket Launcher na drugim poziomie od góry. Zatrzymaj się blisko samego szczytu i skręć się w lewo, a dostaniesz Grenade Launcher oraz Medkit. Jeżeli go nie wykorzystasz, możesz wskoczyć z powrotem dzięki Bounce Pad.

Jest tu jeszcze inna droga z drugiego poziomu w strefie Rocket Launcher. Spadnij w dół tuż przy małej twarzy demona, a staniesz na kolejnej platformie. Znajdziesz tu czerwoną zbroję oraz pudełko rakiet. Na najniższym poziomie uważaj na lawę, da się ją ominąć skacząc po kamiennych bryłach.

Na najniższym poziomie znajdziesz także kolejnego Shotguna i dużo zdrowia. Wyjście z tego obszaru możliwe jest jedynie przez teleport, który się tu znajduje. Skorzystaj z niego.

Grim Dungeons

W tej Arenie umieszczono dwie wielkie strefy i duży obszar lochów poniżej. Na dodatek w katakumbach dość łatwo jest wpaść w lawę, która znajduje się nie tylko w grotach, ale też w korytarzach, między kładką a ścianą. Cały system ścieżek jest dość skomplikowany, a dochodzą do tego jeszcze trzy trampoliny, które wynoszą gości z poziomu lochów na najwyższe, wspomniane już obszary.

Dziedziniec Plasma Gun jest najważniejszym miejscem na Arenie. Umieszczono tu schody prowadzące w dół studnie w dół oraz krótkie schody prowadzące w górę. Jeżeli wybierzesz te ostatnie, wdrapiesz się na konstrukcję, gdzie umieszczono czerwoną zbroję i trzy typy amunicji.

Przebiegnij przez portal do następnej strefy na tym samym poziomie. Oprócz Quada znajduje się tu również amunicja. Jest tu też kolejna studnia w podłodze i długi korytarz z drzwiami przy końcu. Idź tam, a znajdziesz amunicję do Plasma Gun, przejdź przez drzwi, trafisz do innego korytarza i pokoju z dwoma Gold Health, Armour Shards, Shotgun i amunicja. Jedne i drugie wrota z tej strefy prowadzą do obszaru Rocket Launchera.



do lochów. Idąc przez prawe drzwi, trafisz wprost do głównego dziedzińca, gdzie znajdziesz Health i amunicję. Rocket Launcher znajduje się po drugiej, [illegible] na [illegible] od wejścia. Po prawej [illegible] do BFG - żółta zbroja. Znajdź tutaj [illegible] i [illegible] na dół - kolejny [illegible].

Możesz też opuścić ten obszar przez drzwi za żółtą zbroją. Spadnij i skręć w prawo i [illegible] Gun na niższym poziomie, gdzie znajduje się BFG. Jest to świetne miejsce, by się [illegible]. [illegible] tu bardzo często i [illegible] jest tu [illegible]. Skieruj się na Bouce Pad i [illegible].

Teraz zabierz się do [illegible], które tu umieszczono. Najbliższy jest [illegible] za amunicją do BFG na [illegible] Rocket Launcher. Mega Health jest [illegible]. Nie trzeba [illegible] by go dostać, można się tu dostać z [illegible] przez ładniutki tunel w [illegible]. Jest to jednak o tyle niebezpieczne, że jeżeli ktoś cię przyuważy i wyśle rakietę lub granat, zostaniesz w tym ślepym korytarzu na zawsze.

Teraz skocz przez studnię na dół (w [illegible] Rocket Launcher). Te katakumby nie wyglądają za [illegible] i tak jest w istocie, ale masz tu bardzo cenną [illegible]. Po lewej stronie zauważysz Yellow Health, żółtą zbroję i Shotguna. Tak na marginesie, to miejsce nadaje się bardzo dobrze na gniazdo snajpera. Obok Bounce Pad [illegible] dwie drogi do BFG, który tu umieszczono. Możesz wskoczyć na platformę, która kursuje od [illegible] BFG do [illegible]. To nie jest jednak najlepsze rozwiązanie, bo winda porusza się bardzo powoli i przez [illegible] jesteś praktycznie bezbronny (a jedyna alternatywa jest skok w dół i pewna śmierć). Do BFG można się też dostać z góry od korytarza, gdzie wchodziłeś w tam [illegible].

Jeśli chcesz znaleźć się na dole po stronie BFG, spadnij w dół przez prostokątny otwór tuż przy Personal Teleport (ten sam, o którym już mówiliśmy). Zapewne upadek będzie kosztował cię trochę zdrowia, ale masz tu pod ręką Gold Health. Teraz skacz do BFG i [illegible]. [illegible] drogę z powrotem wiedzie wyłącznie przez [illegible] platformę, która przewiezie cię na drugą stronę. Trzymaj broń w pogotowiu, bo jesteś teraz wystawiony jak tarcza na strzelnicy.

Idąc z miejsca, gdzie [illegible] (od obszaru Rocket Launcher), wyjdź do korytarza prowadzącego do obszaru katakumb. Po kilku [illegible] masz do wyboru lewą ścieżkę lub drogę na wprost. Idąc prosto, trafisz do Bounce Pad, który prowadzi z powrotem do dziedzińca Plasma Gun, pomiędzy [illegible] w podłodze, na którą się [illegible].

Lewy korytarz prowadzi do dość [illegible] obszaru podziemi. Na najniższym poziomie znajduje się zbroja i amunicja. W górze schodów i na środkowym poziomie znajdziesz Lightning Gun tuż przy Bounce Pad. [illegible] do obszaru Quad i Plasma Gun.

Inny [illegible] na jednym z najważniejszych [illegible] Lightning Gun.

[illegible] się w [illegible] do Rocket Launcher, [illegible] a [illegible] do [illegible].

[illegible] Personal Teleporter [illegible].



Demon Keep

Ten poziom [illegible] w [illegible], w [illegible] części [illegible] dziedzińcowi, na którym umieszczono Rail Gun, BFG, a także Battle Suit. W dodatku obszar ten [illegible] się z salą Rocket Launcher, salą Quad i obszarem, gdzie [illegible] Personal Teleport.

W sali Rocket Launcher, która [illegible] się naprzeciwko głównego dziedzińca [illegible] do walki (dzięki jej centralnemu rozmieszczeniu [illegible] do innych sekcji areny). Dwa Acceleration Pads i Bounce Pad [illegible] do górnego poziomu. Dwa [illegible] się nad Rocket Launcher [illegible]. W głębi korytarza, za [illegible] schodami umieszczono Grenade Launcher i żółtą zbroję. Obie [illegible] prowadzą [illegible] do balkonów, które wychodzą na główny dziedziniec z Rail Gun i BFG [illegible]. W korytarzu po prawej znajdziesz jeszcze Yellow Health.

Jeśli [illegible] z trampoliny [illegible] Rocket Launcher, dostaniesz się na [illegible]. Nieco dalej, wysoko [illegible] umieszczono MegaHealth. Możesz go zdobyć, skacząc w lewo lub prawo [illegible], pod ścianami [illegible] trampoliny, które wyniosą cię na odpowiednią wysokość. Jeśli masz Rocket Launcher, możesz również [illegible]. Z [illegible] do Rocket Launcher [illegible] amunicję do Rail Gun i Gold Health.

[illegible]

Fatal Instinct

[illegible] w kierunku teleportu. Zeskocz z [illegible] na ławę (zeskocz po lewej stronie). Biegnij [illegible], kiedy się zbliżysz, zobaczysz, że w ścianie jest [illegible]. Tuż za [illegible] tunelu [illegible] nagrodę. Są to trzy magazynki do BFG, a więc rzecz niemal [illegible].

Jest to wyjątkowo mała mapa o kształcie [illegible]. Zabawę [illegible] jednak wyjątkowo gęsta mgła, która ogranicza widoczność i sprawia, że [illegible] dopiero wówczas, gdy jest tuż przed nami. Na środku mapy znajduje się niewielka kwadratowa [illegible] w czterech ścianach. W każdej z nich jest wielka brama, co sprawia, że ta [illegible] jest dostępna z każdej części mapy. Na samym środku umieszczono Rocket Launcher oraz [illegible] zdrowia. Właśnie tutaj [illegible] się [illegible], dlatego miło by było [illegible] w tym miejscu. Niestety, nie ma tu dobrej kryjówki. Można jednak skoczyć [illegible] Rocket Launcher i [illegible] liczebność wrogów (jest to o tyle nie [illegible], że wrogowie mogą zaatakować z tyłu, ponieważ na tej samej wysokości [illegible]). [illegible] trzy [illegible] i dwa [illegible] między nimi. [illegible] od razu na Yellow Health. Na wysokości bramy umieszczono [illegible] Yellow Health. [illegible] Quad Damage [illegible]

[illegible]

The Bouncy Map

[illegible]

po schodach, znajduje się Rail Gun. To [illegible] miejsce, z którego [illegible] na duży obszar Areny. Z tego [illegible] może wykończyć wielu wrogów bez [illegible] się po mapie. Szkoda jednak, że [illegible] ze wszystkich stron [illegible] amunicji i zbroi. Z [illegible] Rail Gun [illegible] platforma, na której umieszczono Plasma Gun. Możesz zejść na dół [illegible], gdzie znajdują się [illegible]. [illegible] do obszaru Plasma Gun i [illegible] wokoło, znajdziesz dwa Armour Shard [illegible].

[illegible] na dwóch [illegible] dwa żółte [illegible]. Dwie trampoliny w [illegible] wyrzucą cię z powrotem do obszaru Plasma Gun, natomiast [illegible] trampolina rzuci cię na samą górę, [illegible] do Rail Gun. Amunicja do Rail Guna, którą znajdziesz na dole, przyda ci się, o ile [illegible]. Po drugiej stronie [illegible] platformą Rail Gun, zobaczysz [illegible], na którym umieszczono Rocket Launcher. Dalej znajdziesz też amunicję do [illegible] Shotguna. [illegible] mapy, [illegible] zbroję. Kolejne dwie trampoliny oraz Shotgun [illegible] do tyłu Rocket Launcher.

Ponownie, są tu trzy [illegible] co po drugiej stronie. Dwie [illegible] mają Gold Health i [illegible] cię do [illegible] obszaru. Ostatnia trampolina [illegible] do Rocket Launcher.

W [illegible] obszarze [illegible] Yellow Health, pudełko amunicji do Shotguna i Machine Gun. [illegible] trampolina, która [illegible] do Shotguna. Dolny poziom jest o tyle interesujący, że kwadratowe [illegible] widok i łatwo stanąć twarzą w twarz z przeciwnikiem. [illegible] się, że na ścianach [illegible] krwi i [illegible].

The Longest Yard

[illegible]

[illegible] mapy znajdują się podesty z kilkoma trampolinami (pod kątem z każdej strony oraz z góry). Boczne wyrzucą cię wprost na symetryczne platformy po bokach. Na każdej z tych platform umieszczono Rocket Launcher oraz rakiety. Te platformy łączy pomost, na środku którego znajduje się czerwona zbroja. Można do niej dostać się także z dołu przez trampolinę od strony [illegible]. Dokładnie poniżej czerwonej zbroi znajduje się Acceleration Pad. Skocz na niego, a zostaniesz wyrzucony na platformy z Rail Gun oraz dwoma żółtymi zdrowiami. Z powrotem wyrzuci cię jeden z dwóch Acceleration Pad. Na najniższej platformie, w jej rogach umieszczono żółte kule zdrowia. Zapewne często będzie cię kusić, aby po nie pobiec. Uważaj jednak, bo może ci [illegible]. Po pierwsze, w pośpiechu łatwo [illegible] za dużo i spaść na dół (Health [illegible] na samej krawędzi). Po drugie, w tym miejscu zawsze się kręcą [illegible] i kiedy ty koncentrujesz się na zebraniu Health, [illegible] właśnie celują ci w plecy. Tak więc zawsze [illegible], zanim zabierzesz to zdrowie.

Na poziomach z Rocket Launcher znajdują się jeszcze dwa teleporty oraz kolejne dwie trampoliny. Teleporty wyrzucają dokładnie w miejscu, gdzie znajduje się czerwona zbroja. Trampoliny z kolei wyrzucą cię na kolejny poziom planszy. W rogu znajdziesz Shotguna, a drugim [illegible] Health. Tak jak poprzednio, są dwie symetryczne platformy po obu stronach. Nie są jednak połączone [illegible], ale za pomocą Acceleration Pad. [illegible] w [illegible] właśnie [illegible] w [illegible]

Na wysokim [illegible] trampolina. Aby na nią [illegible] musisz zejść na [illegible] poziom i [illegible] zbroi. [illegible]

[illegible]

me i długie schody. Uwaga! Nie ma poręczy, a po zewnętrznej jest przepaść! Poziom jest symetryczny, z dwoma [illegible] Acceleration Pads (jeżeli nie skoczysz, jesteś [illegible]). Pomiędzy Acceleration Pads umieszczono Rocket Launcher. Znajdziesz tu też Shotguna, zielone zdrowie, a niedaleko platformę z czerwoną zbroją. Do broni można też dostać się z dolnego poziomu (skacząc na trampolinę). Ten poziom jest niezwykle wysoki, [illegible] metrów w górę i giną w ciemności, [illegible] w górę i w dół.

Zacznij [illegible] drugiej stronie centrum, gdzie znajdziesz Personal Teleporter. Być może będzie to dla ciebie najważniejszy gadget na tym poziomie, [illegible] Quake. Jest to twoja polisa [illegible], gwarancja, że nie zginiesz głupio w Kosmosie. [illegible] miejsca z Personal Teleporter umieszczono [illegible]. Możesz [illegible] strefy Areny [illegible] na niższy poziom w środku.

Druga [illegible] zawiera żółtą zbroję i parę Yellow Health. Po obydwu stronach żółtej zbroi znajdują się Bounce Pads, które [illegible] cię do wysoko umieszczonego pomostu. Znajdziesz tu Railguna. Po jego obydwu stronach biegną schody (w dół). Za Railgunem lub prosto od żółtej zbroi znajduje się inna trampolina. Skocz na nią, a zostaniesz wystrzelony w [illegible] trzy Green Healths, a po chwili również Quad Damage. Kontrolując swój lot, możesz [illegible] dostać się na jeden z pobliskich występów. Do górnego poziomu (w pobliżu Quada) [illegible], a znajdziesz [illegible] zdrowia i kolejny Acceleration Pad. Ta [illegible] wystrzeli cię w [illegible] poziomu, a po drodze dostaniesz Rocket Launcher. Biegnij do [illegible] wyjścia, które zaprowadzi cię do miejsca z Personal Teleporter. Możesz też zejść w dół po schodach po stronie za złotym zdrowiem.

Zejdź w dół schodów, odwróć się w kierunku centrum poziomu, a znajdziesz się [illegible] z Rail Gun. Na samym dole jest wspomniana trampolina, która wynosi do RL.

Prosto w przód od schodów jest kilka małych platform z czerwoną zbroją. Na pierwszy rzut oka wydaje się, że [illegible] od platformy do platformy, ale to tylko pozór. Możesz szybko przebiec na wprost, skoczyć na trampolinę (po drodze zbierając zbroję) i [illegible]. O ile nie będziesz przystawał i patrzył pod nogi, nic ci się nie stanie. Problem jest natomiast taki, że przejście jest bardzo wąskie, a wokół tylko kosmos. Nawet [illegible] w [illegible].

[illegible] mapy na samym dole i [illegible] do RL [illegible] Personal Teleporter.

Ostatnia strefa to schody na samo dno [illegible] zawiera Shotguna, [illegible] i zdrówek. [illegible] w górę [illegible], a dotrzesz do środka mapy [illegible] do Quada.

[illegible]

[illegible]

Pads. Windy [illegible]

[illegible]

[illegible] się Acceleration Pad do [illegible]

Następny poziom składa się z [illegible]. Umieszczono na nim [illegible] oraz [illegible]. Żółta [illegible] zbroją jest kolejna półka z [illegible] Shotgunem, amunicją i Gold Health. Platforma [illegible] wjechać windą zawiera Gold Health i czerwoną zbroję. [illegible] Rocket Launcher, żółtą zbroję, dwa [illegible] rakiet. [illegible] umieszczono jeszcze Personal Teleporter.

Najwyższe "piętro" w [illegible] Railgun. Możesz dostać się do niego [illegible]. Trzy po jednej stronie i jedna z tyłu. Ponieważ jest to najwyżej położone miejsce na mapie, świetnie [illegible] jako stanowisko snajperskie. Pewnym utrudnieniem są [illegible] windy. Zawsze istnieje zagrożenie, że nie zauważysz gości, którzy wjadą na twoje piętro. Poza tym nie ma tu żadnych dodatkowych bonusów w postaci amunicji, zdrowia czy innych gadżetów.

Dwa Acceleration Pads prowadzą do [illegible] platformy, na której umieszczono Quad Damage i Rocket Launcher. Poza tym zaopatrzysz się w dwa żółte zdrówka i pudełko rakiet. Niestety lot w jedną i drugą stronę jest bardzo długi. Przez ten czas jesteś praktycznie wystawiony na ogień nieprzyjaciół. Ponieważ na Arenie jest Rail Gun, jest to [illegible] - [illegible] go wszędzie z każdego miejsca mapy.

The Very End of You

Staniesz twarzą w twarz z najpotężniejszym wojownikiem Xaero (tryb Single). Ten poziom składa się z dwóch identycznych platform, umieszczonych naprzeciwko siebie. Wysoko powyżej tych miejsc znajduje się nietypowa konstrukcja - dwa szkielety jeden nad drugim, pomiędzy którymi widać BFG i Gold Health. Poza tym jest tutaj pozioma winda, kursująca między dwoma głównymi platformami i zatrzymująca się na chwilę przy [illegible] małej platformie z [illegible] i MegaHealth. Wysoko w górze zawieszone są jeszcze dwa Bounce Pad.

W dwóch głównych planszach znajdziesz amunicję do wszystkich broni znajdujących się na Arenie, jak również Gold Health, Rocket Launcher i Railgun (ponieważ są dwie identyczne planszy te zestawy dublują się). Oba RL zostały umieszczone tuż przy Acceleration Pad, dokładnie naprzeciwko siebie, natomiast Rail Gun ustawiono tuż przed Bounce Pad i kolejnym Acceleration Pad. Przeskakiwanie pomiędzy platformami nie jest nie tylko konieczne, ale i opłacalne, bo podczas [illegible] można zebrać czerwoną zbroję lub Personal Teleport.

Pozioma winda, która kursuje pomiędzy [illegible], ponieważ jest najlepsza i najszybsza [illegible] to jedyna droga [illegible] MegaHealth.

[illegible] to możliwe). [illegible] na Bounce Pad [illegible] w [illegible] BFG. I tu czeka cię [illegible]. Z każdego miejsca na planszy widać [illegible] tarczy [illegible] BFG [illegible]

[illegible]

producent: 3dO
platforma: PC

Might & Magic VII cz. 3

W ostatniej już części poradnika do Might & Magic VII znajdziecie dokończenie opisu szkół magii oraz listę wszystkich nauczycieli. A ponieważ miejsca jest mało, więc by nie przedłużać przejdę od razu do rzeczy.

Czary kanonu Ducha

Czary pierwszego (normal) poziomu

Detect Life
Koszt rzucenia czaru: 1
Czar pomocniczy. Pozwala zobaczyć, ile punktów życia pozostało jeszcze wybranemu przeciwnikowi. Czas trwania wynosi 10 minut za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Spirit Magic.
Ekspert: Czas trwania wynosi 30 minut za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Spirit Magic.
Master: Czas trwania wynosi godzinę za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Spirit Magic.
Grand Master: Pokazuje wszystkie aktywne czary, jakie posiada dany przeciwnik.

Bless
Koszt rzucenia czaru: 2
Czar ochronny. Zwiększa szansę trafienia przeciwnika w walce w zwarciu, ■ także przy użyciu pocisków. Dodaje pięć punktów plus 1 za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Spirit Magic do szans na trafienie (to hit). Czas trwania wynosi godzinę plus pięć minut za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Spirit Magic. Bardzo przydatne zaklęcie, szczególnie na początku gry, gdy celność naszej drużyny pozostawia wiele do życzenia. Kolejny z listy czarów, które powinny być stale aktywne.
Ekspert: Zaklęcie działa na całą drużynę.
Master: Czas trwania wynosi godzinę plus 15 minut za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Spirit Magic.
Grand Master: Czas trwania wynosi godzinę za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Spirit Magic.

Fate
Koszt rzucenia czaru: 3
Czar ochronny. Jeśli rzucimy go na kogoś z naszej drużyny, to zwiększą się jego szansę na trafienie przeciwnika. Jeśli rzucimy go na przeciwnika to jego szansę na trafienie zmaleją. Zaklęcie dodaje (albo odejmuje) 20 punktów do szans na trafienie plus 1 za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Spirit Magic. Czas trwania wynosi pięć minut. Znakomity czar, niestety trwa bardzo krótko.

Ekspert: Zaklęcie dodaje (albo odejmuje) 20 punktów do szans na trafienie plus 2 za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Spirit Magic.
Master: Zaklęcie dodaje (albo odejmuje) 20 punktów do szans na trafienie plus 4 za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Spirit Magic.
Grand Master: Zaklęcie dodaje (albo odejmuje) 20 punktów do szans na trafienie plus 6 za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Spirit Magic.

Turn Undead
Koszt rzucenia czaru: 4
Czar pomocniczy. Wszyscy umarli w zasięgu wzroku wpadają w panikę i uciekają przed naszą drużyną. Czas trwania wynosi trzy minuty plus 1 za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Spirit Magic. Zaklęcie skuteczne przeciwko dużej ilości przeciwników.
Ekspert: Czas trwania wynosi trzy minuty plus 3 za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Spirit Magic.
Master: Czas trwania wynosi trzy minuty plus 5 za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Spirit Magic.
Grand Master: Szybsza reakcja.

Czary drugiego (ekspert) poziomu

Remove Course
Koszt rzucenia czaru: 5
Czar pomocniczy. Jeśli zostanie rzucony na czas, to pozbawia naszą postać klątwy, która na niej ciąży. Zadziała, jeśli klątwa została rzucona mniej niż godzinę za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Spirit Magic. Dość potrzebne zaklęcie, albowiem przeklęte osoby mają problemy z używaniem czarów.
Master: Zadziała, jeśli klątwa została rzucona mniej niż dzień za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Spirit Magic.
Grand Master: Działa zawsze.

Preservation
Koszt rzucenia czaru: 8
Czar ochronny. Mocniej związuje duszę naszego bohatera z ciałem. Zapewnia to nam ochronę przed natychmiastową śmiercią i czarem zniszczenia ciała. Nasza postać musi odnieść bardzo duże obrażenia, żeby umrzeć. Czas trwania wynosi godzinę plus 5 minut za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Spirit Magic. Bardzo dobry czar. Powinien być ciągle aktywny.
Master: Działa na całą drużynę.
Grand Master: Czas trwania wynosi godzinę plus 15 minut za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Spirit Magic.

Heroism
Koszt rzucenia czaru: 10
Czar ochronny. Zwiększa obrażenia, jakie zadają nasi bohaterowie w walce wręcz o 5 punktów plus 1 za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Spirit Magic. Czas trwania wynosi godzinę plus 5 minut za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Spirit Magic. Przewspaniały czar, czyniący nawet z cherlawego maga, prawdziwego killera! Musi być wciąż aktywny!
Master: Czas trwania wynosi godzinę plus 15 minut za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Spirit Magic.
Grand Master: Czas trwania wynosi godzinę za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Spirit Magic.

Czary trzeciego (master) poziomu

Spirit Lash
Koszt rzucenia czaru: 15
Czar ofensywny. Razi wybranego przeciwnika, przerywając połączenie pomiędzy jego duszą a ciałem. Obrażenia wynoszą 10 punktów plus 2-8 za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Spirit Magic. Przeciwnik musi być bardzo blisko nas. Dość silny czar, przydatny w zwarciu.
Grand Master: Szybsza reakcja.

Raise Dead
Koszt rzucenia czaru: 20
Czar ochronny. Jeśli zostanie rzucony na czas, to przywraca do życia naszego bohatera. Zadziała, jeśli zgon nastąpił mniej niż dzień za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Spirit Magic. Wskrzeszona osoba będzie osłabiona i pozbawiona punktów magii. Ten czar to podstawa. Jeśli go poznamy, to właściwie będziemy mogli przestać odwiedzać świątynię.
Grand Master: Działa zawsze.

Shared Life
Koszt rzucenia czaru: 25
Czar ochronny. Tworzy pulę punktów życia i rozdziela ją równo pomiędzy wszystkich członków grupy. Pula ma wartość sumy wszystkich punktów życia plus 3 punkty za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Spirit Magic. Czar dość ciekawy, lecz mało przydatny w samej rozgrywce.
Grand Master: Pula ma wartość sumy wszystkich punktów życia plus 4 punkty za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Spirit Magic.

Czar czwartego (grand master) poziomu

Resurrection
Koszt rzucenia czaru: 30
Czar ochronny. Wskrzesza naszą postać nawet, jeśli jej ciało zostało kompletnie zniszczone. Wskrzeszony bohater będzie osłabiony. Mało przydatne zaklęcie. Lepiej skupić się na tym, żeby nikt nigdy nie zniszczył ciała naszego bohatera (np. stosując stosowne czary ochronne).

Czary kanonu Światła

Czary pierwszego (normal) poziomu

Light Bolt
Koszt rzucenia czaru: 5
Czar ofensywny. Wystrzela pocisk światła, który razi wybranego przeciwnika. Obrażenia wynoszą 1-4 za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Light Magic. Umarli odnoszą podwójne obrażenia. Czar nieprzydatny - zbyt słaby w porównaniu z innymi.
Ekspert: Szybsza reakcja.
Master: Szybsza reakcja.
Grand Master: Najszybsza reakcja.

Destroy Undead
Koszt rzucenia czaru: 10
Czar ofensywny. Czerpie siłę z niebios i potężnie razi wybranego przeciwnika. Obrażenia wynoszą 1-16 za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Light Magic. Działa tylko na żywych. Wspaniały czar, doskonały do niszczenia Wampirów, Lich i innych wytrzymałych, przeciwników.
Ekspert: Szybsza reakcja.
Master: Szybsza reakcja.
Grand Master: Najszybsza reakcja.

Dispel Magic
Koszt rzucenia czaru: 15
Czar pomocniczy. Kończy działanie wszystkich czarów (zarówno negatywnych, jak i pozytywnych), jakie posiadają wszyscy przeciwnicy znajdujący się w zasięgu wzroku. Dobry czar do stosowania na Queen of the Death - dysponuje ona bardzo nieprzyjemnym czarem Pain Reflection.
Ekspert: Szybsza reakcja.
Master: Szybsza reakcja.
Grand Master: Najszybsza reakcja.

Paralyze
Koszt rzucenia czaru: 20
Czar pomocniczy. Wybrany przeciwnik zostaje sparaliżo-



wany, pozbawiony możliwości reagowania. Czas trwania wynosi 3 minuty za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Light Magic. Moje ulubione zaklęcie. Dzięki niemu możemy bezproblemowo pokonać każdego przeciwnika. Rzucamy na niego czar i spokojnie, bez pośpiechu wysyłamy go do piachu. Smok czy Tytan - nie robi to nam żadnej różnicy. Najlepszy czar w całej grze!
Ekspert: Szybsza reakcja.
Master: Szybsza reakcja.
Grand Master: Najszybsza reakcja.

Czary drugiego (ekspert) poziomu

Summon Elemental
Koszt rzucenia czaru: 25
Czar pomocniczy. Przyzywa Żywiołaka Światła, który będzie walczył dla naszej grupy. Pozostaje on na mapie, aż do momentu śmierci lub wyczerpania się czasu zaklęcia. Czas trwania wynosi 5 minut za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Light Magic. Na raz możemy przywołać jednego Żywiołaka. Dobry czar, Żywiołaki nie zadają zbyt dużych obrażeń, ale zawsze skupiają na sobie uwagę przeciwnika. Dzięki temu możemy go w miarę spokojnie pokonać.
Master: Czas trwania wynosi 15 minut za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Light Magic. Możemy przywołać trzy Żywiołaki na raz.
Grand Master. Przyzywa silniejszego Żywiołaka - pięć Żywiołaków na raz.

Day of the Gods
Koszt rzucenia czaru: 30
Czar ochronny. Zwiększa wszystkie współczynniki o 10 punktów plus trzykrotność punktów przeznaczonych na umiejętność Light Magic. Cudowne zaklęcie. Zamienia naszą grupę w nadludzi. Powinno ciągle być aktywne.
Master: Zwiększa wszystkie współczynniki o 10 punktów plus czterokrotność punktów przeznaczonych na umiejętność Light Magic.
Grand Master: Zwiększa wszystkie współczynniki o 10 punktów plus pięciokrotność punktów przeznaczonych na umiejętność Light Magic.

Czary trzeciego (master) poziomu

Prismatic Light
Koszt rzucenia czaru : 35
Czar ofensywny. Zadaje obrażenia 25 punktów plus 1 za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Light Magic wszystkim przeciwnikom w zasięgu wzroku. Działa tylko w pomieszczeniach. Czar skuteczny do szybkiej eksterminacji słabszych przeciwników.
Grand Master: Szybsza reakcja.

Day of Protection
Koszt rzucenia czaru: 40
Czar ochronny. Odpala czary: Protection from Magic, Air, Earth, Fire, Water, Body, Mind, Spirit Resistance, Feather Fall i Wizard Eye. Siła czarów jest równa czterokrotności punktów przeznaczonych na umiejętność Light Magic. Bardzo dobre zaklęcie. Pozwala zaoszczędzić czas (nie musimy rzucać tych czarów po kolei). Znacznie zwiększa możliwości naszej drużyny.
Grand Master: Siła czarów jest równa pięciokrotności punktów przeznaczonych na umiejętność Light Magic.

Hour ofs Power
Koszt rzucenia czaru: 45
Czar ochronny. Odpala czary: Haste, Heroism, Shield, Stone Skin, Bless. Siła czarów jest równa czterokrotności punktów przeznaczonych na umiejętność Light Magic. Zaklęcie podobne do Day of Protection. Starajmy się, aby ciągle było aktywne.
Grand Master: Siła czarów jest równa pięciokrotności punktów przeznaczonych na umiejętność Light Magic.

Sunray
Koszt rzucenia czaru: 50
Czar ofensywny. Razi promieniami słonecznymi wybranego przeciwnika. Obrażenia wynoszą 20 plus 1-20 za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Light Magic. Działa tylko na świeżym powietrzu. Potężne zaklęcie. Idealne do rażenia pojedynczych, silnych przeciwników. Po prostu zabójcze.
Grand Master: Szybsza reakcja.

Czar czwartego (grand master) poziomu

Divine Intervention
Koszt rzucenia czaru: 55
Czar ochronny. Leczy naszą drużynę z wszystkich schorzeń, przywraca punkty życia I magii. Może być rzucone tylko trzy razy dziennie, postarza osobę, która czar rzuciła o dziesięć lat. Z tym zaklęciem wręcz nie możemy umrzeć. Pomaga się nam ono wydostać z najgorszych tarapatów. Idealne.

Czary kanonu Mroku

Czary pierwszego (normal) poziomu

Reanimate
Koszt rzucenia czaru: 10
Czar pomocniczy. Tworzy Zombii z każdego martwego stworzenia. Zombii Będzie miał 10 punktów życia za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Dark Magic i będzie walczył z naszymi przeciwnikami. Bardzo dobry czar. Dzięki niemu możemy stworzyć sobie prywatną armię żywych.
Ekspert: Zombii Będzie miał 20 punktów życia za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Dark Magic.
Master: Zombii Będzie miał 30 punktów życia za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Dark Magic.
Grand Master: Zombii Będzie miał 40 punktów życia za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Dark Magic.

Toxic Cloud
Koszt rzucenia czaru: 15
Czar ofensywny. Wystrzela trującą chmurę gazów, która pomału frunie, aż natrafi na jakiś cel. Obrażenia wynoszą 25 punktów plus 1-10 za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Dark Magic. Bardzo zabójczy czar. Niskie koszty i duża siła czynią z niego śmiertelną broń.
Ekspert: Szybsza reakcja.
Master: Szybsza reakcja.
Grand Master: Najszybsza reakcja.

Vampiric Weapon
Koszt rzucenia czaru: 20
Czar pomocniczy. Obdarza wybraną broń wampirzymi zdolnościami. Za każde zadane obrażenia, jej posiadacz zyskuje odpowiednią liczbę punktów życia. Broń posiada tę zdolność przez godzinę za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Dark Magic. Dobry czar, podobny do Fire Aura.
Ekspert: Szybsza reakcja.
Master: Szybsza reakcja.
Grand Master: Najszybsza reakcja.

Shirking Ray
Koszt rzucenia czaru: 25
Czar pomocniczy. Zmniejsza wielkość przeciwnika. Będzie on nam zadawał tylko połowę normalnego zniszczenia. Czas trwania wynosi pięć minut za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Dark Magic. Bardzo dobry czar. Sprawia, iż walka staje się o wiele prostsza. Musimy go znać.
Ekspert: Przeciwnik będzie nam zadawał tylko jedną trzecią normalnego zniszczenia.
Master: Przeciwnik będzie nam zadawał tylko jedną czwartą normalnego zniszczenia.
Grand Master: Możemy rzucić czar na całą grupę potworów.

Czary drugiego (ekspert) poziomu

Sharpmetal
Koszt rzucenia czaru: 30
Czar ofensywny. Wystrzela rozgrzane kawałki metalu, które niszczą wszystko co napotkają na swojej drodze. Pięć kawałków, każdy zadaje zniszczenia równa 6 plus 1-6 za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Dark Magic. Dobre zaklęcie do masowych mordów słabszych istot.
Master: Szybsza reakcja, siedem kawałków.
Grand Master: Najszybsza reakcja, dziewięć kawałków.

Control Undead
Koszt rzucenia czaru: 35
Czar pomocniczy. Przejmuje kontrolę nad umarłymi. Będą oni atakować naszych przeciwników. Czas trwania kontroli wynosi 3 minuty za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Dark Magic. Zaklęcie nie przestaje działać nawet wtedy gdy sami zaatakujemy umarłego, nad którym mamy kontrolę. Czar ciekawy, lecz w niewielu miejscach możemy go wykorzystać.
Master: Szybsza reakcja. Czas trwania kontroli wynosi 5 minut za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Dark Magic.
Grand Master: Najszybsza reakcja. Kontrola trwa do momentu aż opuścimy lokację.

Pain Reflection
Koszt rzucenia czaru: 40
Czar ochronny. Jeśli rzucimy ten czar na któregoś z naszych bohaterów to każdy z przeciwników, który zada mu obrażenia, otrzyma odpowiednią ilość obrażeń sam! Czas trwania wynosi godzinę plus 5 minut za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Dark Magic. Bardzo dobre zaklęcie. Starajmy się, by ciągle było aktywne.
Master: Czar działa na całą drużynę.
Grand Master: Czas trwania wynosi godzinę plus 15 minut za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Dark Magic.

Czary trzeciego (master) poziomu

Sacrifice
Koszt rzucenia czaru : 45
Czar ochronny. Poświęca jednego z Npc-ów, którzy podróżują z naszą drużyną. W zamian osoba, która czar rzuciła, zostaje wyleczona z wszystkich chorób, punkty życia i magii są uzupełniane do maksimum. Czar ten bardzo redukuje naszą reputację. Według mnie jest on kompletnie niepotrzebny. Używajmy go tylko w ostateczności.

Dragon Breath
Koszt rzucenia czaru: 50
Czar ofensywny. Wystrzela olbrzymią chmurę trującego gazu, która razi wybranego przeciwnika i wszystkich w jego pobliżu. Obrażenia wynoszą 1-25 za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Dark Magic. Najsilniejsze zaklęcie ofensywne dostępne w grze. W dwie, trzy tury potrafi zabić pięciu Tytanów! Niestety wysokie koszty powodują, iż nie będziemy mogli go zbyt często używać.
Grand Master: Szybsza reakcja.

Armageddon
Koszt rzucenia czaru: 55
Czar ofensywny. Razi wszystkich przeciwników obecnych na mapie, w tym naszą drużynę. Obrażenia wynoszą 50 punktów plus 1 za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Dark Magic. Możemy go użyć tylko trzy razy dziennie. Mało przydatny czar, skuteczny tylko wtedy gdy chcemy w ciągu chwili zabić całą populację miasta.
Grand Master: Możemy go używać cztery razy dziennie.

Czar czwartego (grand master) poziomu

Souldrinker
Koszt rzucenia czaru: 60
Czar ofensywny. Wysysa życie ze wszystkich przeciwników w zasięgu wzroku i przesyła energię życiową do na-

szej drużyny. Wszystkie wyssane punkty życia są równo dzielone do wszystkich członków naszej ekipy. Obrażenia (i punkty nam zwrócone) wynoszą 25 punktów plus 1-8 za każdy punkt przeznaczony na umiejętność Dark Magic. Cóż tu więcej dodać - z tym zaklęciem jesteśmy niepokonani. Niestety koszt uzyskania jest dość wysoki.

Gildie

Wszystkie gildie, jakie możemy odwiedzić, podróżując po krainach:

wzór(Kanon)
Wtajemniczenia (initiate), Adeptów (Adept), Mistrzów (Master), Najwyższa (Paramont)

Air
Emerald Island, Harmondale, Tularean Forrest, Celeste

Body
Emerald Island, Harmondale, Erathia, Avlee

Dark
Nie występuje, Deyja, Nie występuje, The Pit

Earth
Harmondale, Tularean Forrest, Stone City, The Pit

Fire
Emerald Island, Harmondale, Tularean Forrest, Nighon

Light
Nie występuje, Bracada Desert, Nie występuje, Celeste

Mind
Harmondale, Erathia, Tatalia, Avlee

Spirit
Emerald Island, Harmondale, Deyja, Erathia

Water
Harmondale, Tularean Forrest, Bracada Desert, Evenmorn Islands

W gildiach wtajemniczenia możemy kupić czary pierwszego (normal) poziomu, w gildiach Adeptów czary pierwszego i drugiego (ekspert) poziomu. W gildii Mistrzów są do nabycia czary drugiego i trzeciego (master) poziomu, a w gildii najwyższej - czary trzeciego poziomu i czar czwartego (grand master) poziomu.

Nauczyciele

No i na koniec zamieszczę miejsca, w których możemy podnosić nasze zdolności do poziomu Ekspert, Master i Grand Master. Powinno to wam znacznie ułatwić rozgrywkę (E - ekspert, M - master, GM - grand master):

Zbroje

Chain
E 4 1000
Tatalia - Tricia's House
Tularean Forest - Bith Residence
M 7 3000
Avlee - Infernon's House
GM 10 7000
Deyja - Nevermore Residence

Dodge
E 4 2000
Harmondale City - Mist Manor
Bracada Desert - Stone House
M 7 5000
Evenmorn Islands - Crane Residence
GM 10 8000
Erathia - Wain Manor

Leather
E 4 1000
Harmondale City - Withersmythe's Home
Avlee - Deerhunter Residence
M 7 3000
Nighon - Neldon Residence
GM 10 7000
Tularean Forest - Miyon's Home

Plate
E 4 1000
Stone City - Spark's House
Tatalia - Weldric's Home
M 7 3000
Erathia - Forgewright Residence
GM 10 7000
Bracada Desert - Brand's Home

Shield
E 4 1000
Erathia - Wolverton Residence
M 7 3000
Tatalia - Isram's House
GM 10 7000
Evenmorn Islands - Smithson's Residence

Broń

Ancient Weapon
E 4 0
Light Path - Celeste - Sir Caneghem
Dark Path - The Pit - Dark Shade
M 7 0
Light Path - Celeste - Crag Hack
Dark Path - The Pit - Maximus
GM 10 0
Light Path - Castle Lambent - Resurectra
Dark Path - Castle Gloaming - Kastore

Axe
E 4 2000
Harmondale Village - Chadric's House
Avlee - Deerhunter Residence
M 7 5000
Stone City - Keenedge Residence
GM 10 8000
Tatalia - Stonecleaver Residence

Bow
E 4 2000
Tularean Forest - Suretrail Home
Bracada Desert - Smiling Jack's
M 7 5000
Nighon - Lanshee's House
GM 10 8000
Harmondale City - Mark Manor

Dagger
E 4 2000
Tularean Forest - Ottin House
Bracada Desert - Smiling Jack's
M 7 5000
Nighon - Aznog's Place
GM 10 8000
Erathia - Sewer - William Lasker
Tatalia - Fist's Home

Mace
E 4 2000
Erathia - Harvest Residence
Stone City - Thorinson Residence
M 7 5000
Tatalia - Rothham's House
GM 10 8000
Deyja - Felburn's House

Spear
E 4 2000
Tatalia - Greydawn Residence
Avlee - Holden Residence
M 7 5000
Tularean Forest - Silverpoint Residence
GM 10 8000
Stone City - Seline's House

Staff
E 4 2000
Harmondale City - Withersmythe's Home
Nighon - Hawthorne Residence
M 7 5000
Bracada Desert - Penderton Residence
GM 10 8000
Avlee - Jillian's House

Sword
E 4 2000
Erathia - Ravenhill Residence
Tatalia - Arin Residence
M 7 5000
Deyja - Slicer's House
GM 10 8000
Harmondale Village - Chadric's House

Unarmed
E 4 2000
Harmondale City - Mist Manor
Bracada Desert - Stone House
M 7 5000
Evenmorn Islands - Crane Residence
GM 10 8000
Erathia - Norris' House

Magia

Air Magic
E 4 1000
Tatalia - Stormeye's House
Tularean Forest - Windsong House
M 7 4000
Avlee - Greenstorm Residence
GM 10 8000
Bracada Desert - Gayle's

Body
E 4 1000
Harmondale City - Hillsman Residence
Erathia - Heartsworn Home
M 7 4000
Tatalia - Brother Bombah's
GM 10 8000
Avlee - Tempus' House

Dark
E 4 2000
Deyja - Nightcrawler Residence
M 7 5000
The Pit - Darkenmore Residence
GM 10 8000
The Pit - Castle Gloaming

Earth
E 4 1000
Harmondale Village - Kern Residence
Stone City - Welman Residence
M 7 4000
Tularean Forest - Stonewright Residence
GM 10 8000
Deyja - Avalanche's

Fire
E 4 1000
Tularean Forest - Treasurestone Home
Tatalia - Redding Residence
M 7 4000
Harmondale City - Temper Residence
GM 10 8000
Erathia - Blayze's

Light
E 4 2000
Bracada Desert - Lightsworn Residence
M 7 5000
Celeste - Morningstar Residence
GM 10 8000
Celeste - Castle Lambent

Mind
E 4 1000
Erathia - Julian's Home
Nighon - Whitesky Residence
M 7 4000
Avlee - Featherwind Residence
GM 10 8000
Tatalia - Bremen Residence

Spirit
E 4 1000
Harmondale City - Stillwater Residence
Tatalia - Riverstone House
M 7 4000
Erathia - Dreamwright Residence
GM 10 8000
Tularean Forest - Benjamin's Home

Water
E 4 1000
Tularean Forest - Whitecap Residence
Avlee - Ravenhair Residence
M 7 8000
Nighon - Dusk's Home
GM 10 6000
Harmondale - Torrent's

Umiejętności pomocnicze

Alchemy
E 4 500
Tularean Forest - Willowbark's Home
Bracada Desert - Watershed Residence
M 7 2500
Nighon - Elzbet's House
GM 10 6000
Avlee - Apple Residence

Armsmaster
E 4 2000
Tatalia - Steele Residence
Deyja - Botham's Home
M 7 5000
Avlee - Brightspear Residence
GM 10 8000
Eeofol - Lasiter's Home

Body Building
E 4 500
Stone City - Thorinson Residence
Bracada Desert - Hollyfield Residence
M 7 2500
Deyja - Foestryke Residence
GM 10 6000
Nighon - Evander's Home

Disarm Trap
E 4 500
Tatalia - Taren's House
Erathia Sewers - William Lasker
Tularean Forest - Fiddlebone Residence
M 7 2500
Harmondale - Skinner's House
GM 10 6000
Nighon - Silk's Home

Id Item
E 4 500
Harmondale City - Krewlen Residence
Nighon - Hollis' Home
M 7 2500
Bracada Desert - Benson Residence
GM 10 6000
Tularean Forest - Blueswan Home

Id Monster
E 4 500
Tularean Forest - Black House
Nighon - Hollis' Home
M 7 2500
Avlee - Swiftfoot's House
GM 10 6000
Harmondale Village - Weider Residence

Learning
E 4 2000
Bracada Desert - Applebee Manor
Deyja - Putnam Residence
M 7 5000
Nighon - Anwyn Residence
GM 10 8000
Evenmorn Islands - Smithson Residence

Meditation
E 4 500
Deyja - Wiseman Residence
Nighon - Whitesky Residence
M 7 2500
Bracada Desert - Lightsworn Residence
GM 10 6000
Avlee - Kaine's

Merchant
E 4 2000
Stone City - Thain's House
Tularean Forest - Weatherson's House
M 7 5000
Evenmorn Islands - Caverhill Residence
GM 10 8000
Bracada Desert - Brigham's Home

Perception
E 4 500
Harmondale Village - Weider Residence
Avlee - Holden Residence
M 7 2500
Tularean Forest - Dotes Residence
GM 10 6000
Deyja - Cleareye's Home

Repair Item
E 4 500
Harmondale City - Krewlen Residence
Stone City - Gizmo's
M 7 2500
Tatalia - Moore Residence
GM 10 6000
Erathia - Gareth's Home

Stealing
E 4 500
Harmondale - Skinner's House
Nighon - Elmo's House
Erathia Sewers - William Lasker
M 7 2500
Deyja - Shadowrunner's Home
GM 10 6000
Tatalia - Everil's House

Artur Okoń
artokon@friko5.onet.pl

Wytrychy The Last Wytrych :)

Cześć...

...a właściwie należałoby powiedzieć "cześć... i do widzenia". Przynajmniej na czas jakiś bowiem przestaniemy się widywać. Czemu? Sprawa jest prosta - nawet największy w świecie włamywacz nie ma nieskończonej ilości wytrychów... Tak jest, to już resztki tego, co miałem w swoich zbiorach. Zatem jest to ostatni (przynajmniej do momentu, gdy nie pościągam z sieci kolejnych fajnych programików) Wytrych w Action Plus. A że i materiałów do Save Game Show nie ma za dużo (nie wykluczam, że wrzucę to, co mam już przygotowane, by nie kisić tego...). Wszystko zatem wskazuje, że [illegible] miesiąc nie spotkamy się w Action Plusie... Ale nos do góry! Po pierwsze, nadal na CDku w CDA będą pojawiały się zaległe (a omówione tutaj) programy. Po drugie, nie zamierzam oddawać się słodkiemu lenistwu. Obiecałem Wam przecież kurs obsługi kilku bardziej rozbudowanych programów narzędziowych. Siedzę już nad nimi i powoli wnikam w ich zawiłości. Zatem (jak myślę) już niedługo spotkamy się ponownie. A teraz już bierzemy się do roboty...

[illegible]

Na nazwie można język połamać - ale za to od razu wiadomo o co chodzi. Oto kolejny konwerter dla tych, którym nie chce się uczyć systemu 16-tkowego... oraz 8-kowego i binarnego na dodatek, o 10-tnym już nie wspominając. Prawdę powiedziawszy to konwerter - ideał; konwerter - cudo. Ma WSZYSTKO czego można wymagać od takiego typu programów (tzn. konwertuje symultanicznie pomiędzy tymi 4 systemami), a i jego obsługi, nawet przy maksymalnym natężeniu złej woli, nie nazwałbym skomplikowanym. No cóż, jeśli potrafisz wpisać do okienka oznaczonego odpowiednim napisem odpowiednią wartość - a potem odnaleźć drugie okno i odczytać jego zawartość, to nie musisz się martwić :).

Ocena: * * * * *
Prostota obsługi: * * * * *
Możliwości: * * * * *

Uwaga: oceniam ten program jako konwerter, a nie typowy użytek do mieszania w grach (bo wtedy nie byłoby co oceniać...).

Plusy:
• konwerter - ideał

Minusy:
• Tylko konwerter i nic poza tym

Wniosek: Jeśli poszukujesz bardzo prostego w obsłudze konwertera, który obsługuje wszystkie potrzebne programistom i tym podobnym maniakom systemy liczbowe - to tylko ten! Nic lepszego nie znajdziesz, aż do momentu, w którym program będzie Ci w stanie zrobić herbatę :).

Fix People Expert

Aż stęknąłem z wrażenia, gdy opaliłem ten program. No cóż, zawsze stękam, gdy dostaję byka w żołądek. A tak właśnie się poczułem. Ale wy też byście sobie pofolgowali, widząc tak wspaniały kombajn. Dosłownie aż brak mi słów, by opisać wszystkie jego możliwości. Może więc po prostu niech przemówią suche fakty. Oto kilka rzeczy, za które pokochacie ten użytek (a to tylko część jego atutów!). FPE może praktycznie wszystko - tj. jest idealnym narzędziem do mieszania w grach. A to dlatego, że: obsługuje do 4 GB pamięci (ciekawe, ile osób tyle ma?; przy czym można sobie ustawić obszar pamięci do zeskanowania); skanuje max. 24 docelowe obiekty w tym samym czasie!; szybki czas analizy; nie robi problemów przy współpracy z Voodoo 3 i innymi, nowymi akceleratorami; ściąga obrazki z gier (co prawda te gierki, które potrzebują DirectX powyżej 5.0 niespecjalnie chcą mu na to pozwolić... ale spróbować można! Swoją drogą można od razu konwertować format w jakim ściągnięto dany obrazek na inny...). To już chyba wystarczy, by zacząć bić brawo? Możemy edytować pliki (wbudowany hex-edytor), tworzyć już gotowe zestawy poprawek (wystarczy potem tylko wybrać z listy odpowiednie dla danej gry poprawki - i już). Program jest o tyle milusi, że umożliwia nam (za pomocą wbudowanych ikonek) na odwoływanie się do istniejących w Windowsie przydatnych czasem narzędzi (Paint, Notepad, kalkulator). Niby nic, a cieszy. Acha, nie brakło też wbudowanego konwertera hex/dec Jednym słowem: COOOOLLLL...

Ocena: * * * * *
Prostota obsługi: * * *
Możliwości: * * * * *

Plusy:
• każda z wymienionych przeze mnie możliwości programu jest jego plusem :)
• obsługuje także gierki chodzące w sesji DOS (pod W'95!)
• ogólne wrażenie

Minusy
• za pełną wersję trzeba zapłacić :(
• problemy z pracą pod Windows NT i 3.11
• trzeba sporo czasu, by go obcykać

Wniosek: Kolejny program, który polecam w ciemno każdemu. Tym niemniej większą radochę będą mieli z niego ci, którzy mają już jakie-takie pojęcie o grzebaniu w grach. A największą radochę będą mieli ci, którzy kupią pełną wersję.

Hacker 2.0

Po takiej porcji zachwytów, jakie wylałem nad FPE, trudno będzie mi wykrzesać podobną dawkę entuzjazmu przy kolejnym, a wartym tego, programie. Hacker 2.0 nie jest może tak efektowny, ale również posiada w sobie praktycznie wszystko, czego należy wymagać od dobrego narzędzia do mieszania w grach. Zresztą popatrzcie sobie na obrazek - widzicie tylko część z wszystkich możliwych do otwarcia okien. A to jest chyba mocno wymowne? Podobnie jak i FPE, pełną wersję tego programu trzeba jednak będzie zarejestrować. Ale w przeciwieństwie do FPE, NIC nas to nie kosztuje :)))). Wystarczy tylko mieć sieć... Zresztą nawet gdyby trzeba było zapłacić, to uważam, że i tak, by się to opłacało! Cóż bowiem mamy w Hackerze? Otóż tak: edytor heksów, opcję porównywania plików (i to nawet możemy wyznaczyć jaki obszar tych plików nas interesuje - wbrew pozorom bardzo przydatna opcja!), wyszukiwania odpowiednich sekwencji; możemy też zgrywać stworzone przez nas poprawki do wykorzystania w odpowiednim miejscu i czasie. Całość jest dość prosta w obsłudze (nawet ci początkujący nie powinni mieć problemów). Ba - zawiera nie tylko sympatyczny help, ale i cały tutorial!!! I gdyby tylko jeszcze był konwerter hex/dec... No, ale cóż, ideałów ponoć nie ma. Zresztą macie tyle różnych, [illegible] opisanych przeze mnie konwerterów tego typu, że nie widzę powodu, by brak tego traktować jako istotną wadę Hackera. Jest w porząsiu!

Ocena: * * * * *
Prostota obsługi: * * * *
Możliwości: * * * *

Plusy:
• dużo przydatnych opcji
• prosty w obsłudze
• za darmo!
• help & tutorial

Minusy:
• brak konwertera hex/dec

Wnioski: Jeśli szukasz prostego, przyjaznego w obsłudze programu, za który nie trzeba płacić i jesteś - powiedzmy - średnio zaawansowany... To go znalazłeś! :)

Save Game Show

A oto nieco skrócone wydanie tej rubryki. No, ale cóż, co mam to daję i liczę, że WY też ruszycie swoje 4 litery i wspomożecie mnie w wysiłku gromadzenia tego typu poprawek... 3-2-1... start!

[illegible]

Edytuj save - skocz na adres 1EA52H i wpisz w kolejne 3 komórki wartości FF. Efekt - 16.700.000 sztuk złota.

[illegible]

Spisz wartości parametrów postaci w następującej kolejności: STR, %STR, INT, WIS, DEX, CON, CHAR. Np. 18 30 15 15 17 12 9. Uzyskane wartości przelicz na heksy, ale uwaga - zapisz wszystko w jednym ciągu, BEZ SPACJI! Edytuj plik torment.gam file* (naturalnie ten, w którym są zapisane wartości Twej postaci, logiczne! Pliki te znajdziesz w katalogu save). Szukaj uzyskanego ciągu znaków i poprawiaj wedle woli :).

[illegible]

Edytuj save, szukając adresów :
$147 - ilość żyć (max. FF)
$149 - znajdźki (wpisz 3F)
$157-$165 - "tokeny" na kolejnych levelach (wpisz 1F)

Draco

Tipsy

3D Ultra RC Racers

Poniższe cheaty wpisz podczas gry:

bouncy - więcej widowiskowych odbić itd.
sticky - poprawiasz osiągi (przyczepność) wszystkich wozów
slippery - ślizgamy się jak po lodzie
turbo - podwójna prędkość
war - nieskończone "bottle rockets" dla wszystkich
ghost - brak kolizji
hitme - agresywni komputerowi kierowcy
moon - mniejsza grawitacja
heavy - większa grawitacja

Więcej kasy
Po pierwsze musisz wpisać się (imię gracza) jako: i cheat. Po tym idź do Upgrade Menu
i wpisz: money - masz $200.

Crusaders of Might and Magic

Naciśnij Enter, wpisz:
-EMBIGGENME - nietykalność
-CRAZYGUY - Mana na full + wszystkie czary
-WHOAH - latamy!
-UBERLOAD - losowy level
-SHOWFPS - pokazuje ilość FPS
-DEBUG - debug mode
-BOUNDINGBOX - zaznacza obiekty (?)
-3DNOW! - 3DNow! support ON/OFF

Uwaga: gdyby tipsy nie chciały działać, wpiszcie je jeszcze raz, bez tego "-" na początku

Dragonfire: Well of Souls

Wpisz:
/clan69 - Clan 69
/restorelife - energia na maxa
/godmode - God Mode
/invisible - niewidzialność
/changelevel - zmiana levelu

Driver

Wpisz poniższe kody na ekranie hi-score:
NJW280172 - szybsze wozy
WAC271074 - brak policji
RUS3L - god mode
TMR300866 - creditsy
ANJW16696 - już na starcie poszukuje Cię policja

Precz z treningiem?
Jak przejść do gry bez misji treningowych? Edytuj plik MLADDER.DML (w podkatalogu DATA). Swoją drogą zrób wcześniej jego kopię, na wszelki wypadek. Teraz za pomocą zwykłego edytora tekstu usuń dwie linie:
INTERVIEW
QUITONFAIL

Potem zgraj plik i wystartuj grę. I wszystko...

F.A. Premier Football Manager 2000

Dodaj do linii komend następujące parametry (można i kilka naraz):
/fastbuild777 - szybsze budowanie
/cash777 - więcej kasy
/showstat777 - ???

Jagged Alliance 2

Ponoć te tipsy powinny działać (ale nie wiem czy z polską wersją...) w grze o numerze 1.06 i wyżej. Aby zaktywizować cheaty, wejdź na screen taktyczny, naciśnij i trzymaj CTRL. Teraz naciśnij klawisze: G, A, B, B, I a po nich:

Na Tactical Screen
ALT + E - widzisz wszystkich wrogów i NPC
ALT + O - wszyscy wrogowie w danym sektorze idą w piach
ALT + T - teleportuj zaznaczoną postać w miejsce gdzie spoczywa kursor
CTRL + H - zrań wskazaną kursorem postać
ALT + D - zregeneruj Punkty Akcji wybranej postaci
ALT + R - daj wybranej postaci full amunicji do używanej właśnie broni
CTRL + U - ulecz całą drużynę
ALT + ENTER - przerwij turę ruchów wroga

Na Map Screen
CTRL + T - w "travel mode" przerzuca drużynę w miejsce gdzie spoczywa kursor (ostrożnie z tym cheatem!)

W Laptopie
+ - masz 100.000$ więcej
- - a teraz 10.000$ mniej
Spacja - gdy klikniesz LBM na najemniku (nawet zajętym) - dołączy do drużyny.

W trakcie gry
ALT + B - pojawia się wróg w miejscu gdzie był kursor
ALT + C - j/w - ale cywil
ALT + I - j/w - znajdźki
ALT + K - arghhh, spod kursora wali gaz bojowy
ALT + O - po 100 pkt ran dla każdego wroga w sektorze

Mortyr

Jeszcze raz cheaty do Mortyra - teraz jednak jakby inne niż ostatnio i jakby więcej :). Naciśnij tyldę [~] by wejść w konsolę i wpisz:

megaboss - god mode
satan - god mode
gimme all - masz wszystko
allit - j/w

Uwaga: wpisując tipsa na wszystko nie będziesz w stanie ukończyć niektórych leveli.

.prezes - nieśmiertelność
.wp - wszelka broń
.gotoXX - skok na level XX.

A oto ich lista:
41 First Steps
01 The Outer Citadel
30 Through the Citadel
10 The Middle Castle
33 In the Middle of the Castle
11 The Cathedral
34 The Darker Cathedral
12 The Cemetery
13 The High Castle (Imperial Theme)
14 The Castle Cathedral
17 The Factory
35 The Machine Park
07 The Train Station
08 U-Boat Bunker
32 U-Boat Pen
06 V2 Factory
09 City Ruins
24 The Duell
15 The Time Machine
02 The Future Time Machine
28 Time Machine Facility
05 Underground Channels
[illegible] The Sewers
18 Kraftwerk
03 Droid Factory
19 Computing Center
04 City in the Clouds
16 The Spaceport
29 Docking Bay 94
23 The Flying Fortress

Levele 20, 21, 25, 26, 27 i 42 to poziomy multiplayer.
Levele 36 - 40 to różne wersje innych leveli.
aim on - autocelowanie ON
aim off - autocelowanie OFF
.did - pokazuje ilość FPS
.diz - anuluje poprzedni cheat

Outcast

Wpisz podczas gry:

HOKKUSPOKKUS - to aktywizuje konsolę. Wejdź do niej naciskając F12 i wpisz:
ARSENAL - wszelka broń
WEAP_LEV#_AVAILABLE Y - dostajesz broń # o zasięgu Y



Większy, lepszy, Tipsomaniak. Były w nim, setki solucji, tipsów, porad (wszystko po polsku), trainerów, save'ów, patche gier itd. Teraz też są - ale wzbogacone o to wszystko, co się pojawiło przez ostatnie pół roku: nowe tipsy, solucje, patche itd. Ci, którzy jeszcze go nie mają - mieć go muszą: to największe kompendium rzeczy przydatnych dla gracza, jakie jest dostępne w Polsce. Ci co kupili poprzednią edycję - nie poczują się oszukani po nabyciu nowej (m.in. wrzucono kilkaset MB patchów do najnowszych gier, innych od tych które znalazły się w poprzednim wydaniu Tipsomaniaka). Przybyło naprawdę MNÓSTWO ciekawych rzeczy! Z Tipsomaniakiem 2000 żadna (gra) Ci się nie oprze!

cena:25,00zł

DOSTĘPNE ARCHIWALIA PLUS

5/99 maj — cena 3,50

Instrukcje: Dark Colony
Solucje:
- Shogo: MAD PL
- Delta Force
- Turok 2: Seeds of Evil
- Oddworld: Abe's Exoddus cz. 2
- Worms Armageddon cz.2

Poradniki:
- Alien vs. Predator cz. 1
- SimCity 3000
- Alpha Centauri
- Poradnik Hackera cz. 5
- Wytrychy cz. 1
- Budka Suflera
- Tipsy

8/99 wrzesień — cena 3,50

Instrukcja: Fallout
Solucje:
- Aliens vs. Predator
- Baldur's Gate: OzWM
- Requiem
- Kingpin
- GTA London 1969
- Discworld Noir
- Corsairs

Poradniki:
- Airline Tycoon
- Apache Havoc
- Jagged Alliance 2
- Civilization: CTP cz.2
- Poradnik Hackera
- Wytrychy
- Budka Suflera
- Tipsy

10/99 październik — cena 3,50

Instrukcja: Earthsiege 2
Solucje:
- Amerzone
- Commandos: BtCoD
- Dungeon Keeper 2
- Tomb Raider 2: Golden Mask
- Hidden & Dangerous
- Descent 3

Poradniki:
- System Shock 2
- Age of Empires 2
- Budka Suflera
- Tipsy

11/99 listopad — cena 3,50

Solucje: C&C: Tiberian Sun
- Drakan: Order of the Flame
- Might & Magic VII
- Shadow Man
- System Shock 2
- Unreal: Return to Na-pali

Poradniki:
- Poradnik Hackera
- Wytrychy
- Budka Suflera
- Tipsy

12/99 grudzień — cena 3,50

Instrukcja:
- Earth 2140 SE PL

Solucje:
- Aliens vs. Predator - misje specjalne
- Homeworld
- Outcast
- Starfleet Commander
- Legacy of Kain: Soul Reaver
- Driver
- Prince of Persia 3D

Poradniki:
- NHL 2000
- Might & Magic VII
- Pizza Sindicate
- Wytrychy
- Budka suflera
- Tipsy

01/2000 styczeń — cena 3,50

Instrukcja: Motorhead
Solucje:
- Darkstone
- Revenant
- Nocturne
- Rainbow Six: Rogue Spear
- Armageddon's Blade

Poradniki:
- Might & Magic VII cz. 2

Hacker:
- Save Game Show
- Wytrychy
- Magic Trainer Creator
- Budka Suflera
- Tipsy

Zamawiam płytę:

☐ TIPSOMANIAK 2000 ....25,00 zł

i/lub

☐ Nr archiwalne Action Plus (1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer: ....

Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. Termin realizacji zamówienia - do 3 tygodni od daty nadania przekazu.
3. Ewentualne reklamacje należy zgłosić w terminie do 3 miesięcy od daty nadania przekazu.
4. W celu otrzymania rachunku uproszczonego lub faktury VAT konieczne jest wypełnienie odpowiednich rubryk na przekazie.
5. Pytania odnośnie zamówień prosimy kierować pod nr tel. 071/3437071 wew. 337, 338 w godz. 9-11 (w pon. 9-15) lub wysłać e-mail na adres: dan@silvershark.com.pl
6. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

.... podpis zamawiającego

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.

Nasz NIP: ....

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

imię i nazwisko (czytelnie)

pieczątka firmy

Zamawiam płytę:

☐ TIPSOMANIAK 2000 ....25,00 zł

i/lub

☐ Nr archiwalne Action Plus (1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer: ....

Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. Termin realizacji zamówienia - do 3 tygodni od daty nadania przekazu.
3. Ewentualne reklamacje należy zgłosić w terminie do 3 miesięcy od daty nadania przekazu.
4. W celu otrzymania rachunku uproszczonego lub faktury VAT konieczne jest wypełnienie odpowiednich rubryk na przekazie.
5. Pytania odnośnie zamówień prosimy kierować pod nr tel. 071/3437071 wew. 337, 338 w godz. 9-11 (w pon. 9-15) lub wysłać e-mail na adres: dan@silvershark.com.pl
6. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

.... podpis zamawiającego

Zamawiam płytę:

☐ TIPSOMANIAK 2000 ....25,00 zł

i/lub

☐ Nr archiwalne Action Plus (1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer: ....

Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. Termin realizacji zamówienia - do 3 tygodni od daty nadania przekazu.
3. Ewentualne reklamacje należy zgłosić w terminie do 3 miesięcy od daty nadania przekazu.
4. W celu otrzymania rachunku uproszczonego lub faktury VAT konieczne jest wypełnienie odpowiednich rubryk na przekazie.
5. Pytania odnośnie zamówień prosimy kierować pod nr tel. 071/3437071 wew. 337, 338 w godz. 9-11 (w pon. 9-15) lub wysłać e-mail na adres: dan@silvershark.com.pl
6. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

.... podpis zamawiającego

Zamawiam płytę:

☐ TIPSOMANIAK 2000 ....25,00 zł

i/lub

☐ Nr archiwalne Action Plus (1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer: ....

Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. Termin realizacji zamówienia - do 3 tygodni od daty nadania przekazu.
3. Ewentualne reklamacje należy zgłosić w terminie do 3 miesięcy od daty nadania przekazu.
4. W celu otrzymania rachunku uproszczonego lub faktury VAT konieczne jest wypełnienie odpowiednich rubryk na przekazie.
5. Pytania odnośnie zamówień prosimy kierować pod nr tel. 071/3437071 wew. 337, 338 w godz. 9-11 (w pon. 9-15) lub wysłać e-mail na adres: dan@silvershark.com.pl
6. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

.... podpis zamawiającego

AMMO_FLOW - amunicja na maksa
DYNAMIT - dynamit
KILL_SOLDIERS - wykańczasz wszelkich wrogów w tym levelu
IAMINVISIBLE - niewidzialność
BENNY - clipping mode on/off
FLY - latamy. Wpisz ponownie cheat by go anulować
MEDI - medi pack
HOLO - Ubik-0A
TRIPWIRE - THNDR-STP33
TRACKER - Proxi 130HF
REMOTE - Clapr-T
POW X - zwiększa energię do X (X=0-65553; gdzie ostatnia wartość to god-mode!)
HERO_MONEY - kasa (?)
POINTS - pokazuje ilość punktów
EXTRA_POINTS - pokazuje ilość punktów konieczną do następnego extra questu
COORDS - koordynaty ON/OFF
CUTTERGOTOPOS x,y,z - skok do lokacji o współrzędnych x,y,z
TELEPORT xxx - skok do świata xxx. A oto ich lista:
NEIGE = Ranzaar, TEMPLES = Shamazaar, VILLE = Okriana in Talanzaar, MONTAGNE = Motazaar, MARCHES = Okasankaar and Cyana, FORET = Okaar
SAVE_GAME slot_X - zgrywa grę w slocie X
LOAD_GAME slot_X - ładuje grę ze slotu X
PLAY xyz - pokazuje film o nazwie xyz (np. OC\CINEMA.PAK)
QUIT - Quit

Pharaoh

Naciśnij: CTRL + Alt + Shift + C, wpisz:
help homeless - bezdomni ratują Twoją populację poddanych....
Pharaohs Tomb - wygrywasz misję!
Fury of Seth - od tego momentu wkurzony Seth będzie niszczył wszystkie okręty wojenne.
Living Large - Wszystkie domy zostaną upgradeowane do poziomu Fancy Residence.

Planescape: Torment

Jeśli chcesz zobaczyć wszystkie filmy w grze, edytuj plik Torment.ini file. Szukaj nagłówka [Movies]. A potem zmień wedle wzoru:
[Movies]
BISLOGO=1
TSRLOGO=1
OPENING=1
SS_MSLAB=1
SIGIL=1
TIME=1
SS_PHARD=1
SS_ADETH=1
ALYBIRTH=1
DEATH=1
MAZE1=1

Rally Championship 2000

Wpisz się (imię gracza nr 4). Powinieneś usłyszeć krótki dźwięk.

world class - dostępny A8 Championship
turbo challenge - samochody z A8 Championsjup dostępne w Single Race i Time Trial
max power - ukryty samochód: Citroen WRC Car
throw me a bone - j/w: Citroen Saxo WRC
give me time - dostajesz 1 minutę więcej "Service Time" (naciśnij T na Service Screen)
group b - dodatkowy samochód
mooserati - dodatkowy samochód
lambaaghini - dodatkowy samochód
arcade unlimited - energia w Arcade Mode
arcade action - teraz Arcade Mode odsłania swe prawdziwe oblicze...

SWAT 3: Close Quarters Battle

Podczas gry naciśnij Shift i tyldę, by wejść do konsoli. Teraz wpisz:

iamleet - zwycięsko kończysz misję
johnwoo - zwalnia grę (?)
swatlord - God Mode dla danego teamu
biggerpockets - nieskończona amunicja
casual - dziwnie się ubierają ci policjanci :)
doubleshot - broń strzela szybciej
nc17 - więcej krwi...
noshades - nocne misje dzieją się w dzień
whosyourboss - ???
hotstuff - podejrzani są trudniejsi do wykończenia
justin - podejrzani nigdy się nie poddają
rabies - ???

Friendly fire
Edytuj plik swat.cfg. Znajdź linię shootgoodguys=1 - zamień 1 na 0. Od tej pory pociski wystrzelone przez członka Twego zespołu nie będą ranić innych komandosów (jeśli przypadkiem w nich trafią).

Urban Chaos

Aby tipsy działały, musisz być w DEBUG mode. A aby to nastąpiło, musisz nacisnąć F9. Teraz wpisz:

BANGUNSNOTGAMES - god mode
BOO - efektowniejsze eksplozje
CRINKLES - coś włącza i wyłącza (ale co?)
DARCI - sterujesz D'arci
ROPER - sterujesz Roperem
WORLD - wybierasz muzykę
WIN - wygrywasz level
LOSE - przegrałeś!
CCTV - dużo fluorescencyjnej zieleni wokoło :)

Pozostałe cheaty wywołuje się klawiszami (ciągle w trybie DEBUG!):
Q - widzisz trasy jazdy pojazdów
W - zaczyna padać (?)
E - tworzysz pojazd
R - tworzysz wybuchające beczki
I - widzisz trasy wędrówek pieszych
[i] - przełączanie się na punkt widzenia wrogów
P - anulujesz poprzedni cheat
; - pooowoooolliii
' - pauza
> - ehem... pierdnięcie (?!) dymem (???!)
CTRL - statystyki
L - robi się jaśniej (?)
F11 - włącz/wyłącz chmury
F12 - tworzysz broń (?)
F3 - pa pa...
7 (*) - wybierz efekt
8 (*) - wykonaj efekt
3 (*) - dziwny pomarańczowy dym

(*) - klawiatura numeryczna

Pokwitowanie dla wpłacającego
zł .... gr ....
słownie złotych | groszy jak wyżej
wpłacający ....
Dokładny adres ....
PIN ....
na rachunek SILVER SHARK sp. z o.o. BZ II O/WROCŁAW NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę zł ....
podpis przyjmującego ....



Pokwitowanie dla posiadacza rachunku
zł .... gr ....
słownie złotych | groszy jak wyżej
wpłacający ....
Dokładny adres ....
PIN ....
na rachunek SILVER SHARK sp. z o.o. BZ II O/WROCŁAW NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę zł ....
podpis przyjmującego ....

Pokwitowanie dla banku
zł .... gr ....
słownie złotych | groszy jak wyżej
wpłacający ....
Dokładny adres ....
PIN ....
na rachunek SILVER SHARK sp. z o.o. BZ II O/WROCŁAW NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę zł ....
podpis przyjmującego ....

Pokwitowanie dla poczty
zł .... gr ....
słownie złotych | groszy jak wyżej
wpłacający ....
Dokładny adres ....
PIN ....
na rachunek SILVER SHARK sp. z o.o. BZ II O/WROCŁAW NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę zł ....
podpis przyjmującego ....